怒涛の増ページ！ 今夏のサターンの話題を一足お先に週刊で掲載！

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

Weekly

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年7月4日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻22号通巻178号

SOFT BANK

390 YEN

1997 07/04 Vol.22

特報!!

この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
スーパーロボット大戦F
シルエットミラージュ
マーヴル・スーパーヒーローズ
セツ風の島物語
RONDE-輪舞曲-
リアルサウンド～風のリグレット～
ソニック ジャム
街
ラストブロンクス
デッド オア アライブ
ウィリーウォンバット

特集！

トップクリエイターとサターンのキーパーソンが語る

'97年夏、ゲームの未来とセガサターン夏の陣

2週連続!!

夏だ！ サターンだ！
サタマガ夏の大プレゼント！

セガサターン最新ソフト満載！

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
ラングリッサーIV／ウイルス／BULK SLASH
黒の断章／ムーンクレイドル

セガサターンCOMPLETE GUIDE!

D-XHIRD

Jam! Kick It!

セガサターンマガジン 1997●7月4日号●Vol.22
特集！ トップクリエイターとサターンのキーパーソンが語る '97年夏、ゲームの未来とセガサターン夏の陣
SOFT BANK

This is COOL

SONIC TEAM PRESENTS

PROJECT SONIC

SEGA SATURN

全世界で大ブレイクした超音速アクションゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が長い沈黙を破り、ついにセガサターンに登場!!本家ソニックチームが手掛けるプロジェクトソニック第1弾は、過去にメガドライブで発売されたシリーズの代表4作品をカップリング。セガサターン版オリジナル要素も加わり、ファンならずとも必見の1本だ!!

SONIC JAM™

手始めは"SONIC"シリーズの集大成だ!

ACT SELECT
GREEN HILL ZONE
Act.1 TOP 00 '28"45 00 '30"00 00 '52"09
Act.2 01 '01"00 01 '10"25 01 '22"09
Act.3 01 '08"45 01 '10"05 01 '25"22
EXIT

「ソニックワールド」開館!

この「ソニック ジャム」に追加された新要素のひとつが「ソニックワールド」だ。ポリゴンで構成されたフィールドの中をソニックが縦横無尽に走り回り、キャラクターの歴史やゲーム年表、イラスト、サウンドなど、各シリーズの資料を閲覧することができる。

親切機能も満載だ!

収録された4タイトル「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1~3」「ソニック&ナックルズ」のすべてのゲームでタイムアタックやスペシャルステージのみを遊ぶモードも新たに追加。また「ソニック&ナックルズ」の特色であった「ロックオン・システム」の機能ももちろん再現されている。まさに至れり尽くせりだ!

そしてさらには…?

このソフトのために新たに制作されたオリジナルのオープニングCGムービーもある。セガサターンでは意外にも初めての登場となるCGレンダリング・ソニックの姿は必見だ! そのほか「ソニック1」でスピンダッシュが可能になっていたり、PLAYしたACTはオートセーブ機能によりいつでも遊べる。

——— '97年末、最新作もベールを脱ぐ…

ソニックジャム:新発売 4,800円 [アクション]

SEGA SATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

SEGA SATURN

本物の手ごたえ…

SIDE POCKET 3™

POLYGON BILLIARD GAME

7月18日
発売予定
¥5,800税別

ビリヤードゲームを攻略する上で、まず初めは「トレーニングモード」で己の腕を鍛えよう。ランダムに配置される球をあらゆる視点から想像して突く。数をこなせば色々なパターンのリクツが見えてくる。そうすればしめたもの。今度は実践編で「バーサスモード」を選択し、オプション画面でCPUのレベルを一番簡単なところから攻めていけば勝利は目前。また、実践派の人には「バーサスモード」でがんがんプレイして腕を上げよう。このモードはCPU及び2P対戦が可能。はまればはまるほどビリヤードは奥深い。ダブルレールやリボイス等の基本パターンを覚え、マッセやジャンプボール等の通好みの技などが身に付けばもうあなたはプロプールプレイヤー。飽きさせない本物の手応えをご賞味あれ。

SIDE POCKET 3

伝説のシリーズがさらにスケールアップして登場！

曽根キョンの「とってもやさしい」ビリヤード講座 第1回 ～フォーム編～

今週からプロプールプレイヤー曽根恭子さんこと"曽根キョン"がお送りする、初心者から上級者まで楽しめる「ビリヤード講座」が始まります。ゲームにも実際のプレイにも役立ててね！

これが正しいフォームだ！

- **支点** 動かさずに、時計の振り子のように振る
- 軽めに握る
- **ブリッジ**はテーブルにしっかり固定
- 10cm
- 15cm

これが通称"座りマッセ"だ！

マッセとは・・・・
玉が接近していて通常のショットができない場合、キューを垂直に立てて手球に強い回転を与える突き方をするのをいう。
球をカーブさせるぞ！

- **フリーハンドブリッジ** ブリッジを空中に浮かせてつくるタイプ
- 親指、人差し指中指の3本で握る。
- キューは垂直に
- 台を傷つけちゃダメ！

ビリヤードっていいね。
けら けら

監 修：(社)日本ビリヤード協会
協 力：プロプールプレイヤー　曽根恭子（メガネスーパー所属）

KOEI

3Dアクションシューティングゲーム

A・M・O・K
アモック

全米震撼！
迫真のシューティングがついに日本上陸！

●抜群の操作性

激しく襲いかかる敵にも
自由自在に攻撃可能！
緊張感満点のバトルシーンも
スムーズに進められる高度な操作性。

●ハードなミッション

YOU WILL FIND
BOMBS INSIDE
THE PRISON
SAVE THEM FOR TASK-3

プリズンの中で爆弾を発見したら、
つぎの任務のために爆弾をとっておけ。

発電所爆破、地雷の除去……
緊張感に満ちた戦場へと導く
さまざまなミッション。どの任務も
過酷な戦いがきみを待ち受ける！

●興奮の2人モードの搭載

任務に挑むのは1人だけではない。
力を合わせて敵に挑む2人協力モードの
搭載や、敵同志となって戦う
対戦モードも用意されている。

惑星AMOK — そこは、明日なき戦場だ。

半世紀に及ぶ戦争がようやく終結した惑星アモック。
だがその陰で、戦いの火はくすぶり続けていた—
傭兵となったきみは、敵の襲撃を打ち破りつつ、
囚人の救出などの任務を遂行しなければならない。
果たしてきみはどう立ち向かうのか?!
今、バトルウォーカー"スラムバード"を駆使する時が来た。

本日発売
サターン版
5,800円

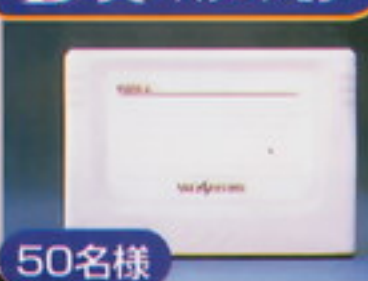
アンケートに答えて
サターングッズを当てよう!!

『AMOK』発売記念 プレゼントキャンペーン

応募方法　同梱のハガキに記載されているアンケートにお答えいただき、50円切手を貼付してお送りください。応募者の中から抽選で、計200名様に素敵なサターン関連機器をプレゼント！

応募期間6/20(金)～7/31(木)※当日消印有効

当選発表　なおプレゼント当選者の発表は8月下旬の光栄ホームページ [http://www.koei.co.jp/]、または弊社発行の月刊誌「DaGama」10月号(8/30発売)で行います。

A賞 セガサターン用 コードレスパッドセット 50名様

B賞 セガサターン用 パワーメモリー 50名様

C賞 セガサターン用 コントロールパッド 100名様

WORLD SELECTIONS

SCAVENGER

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

SEGASATURN

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町 1-18-12 TEL.045-561-6861代

SEGA

GIRLS Collection in 新宿ジョイポリス

連載ゲーム/ピピットボーイの大冒険5

連載ゲーム/エジホン

BarbaraKonomi's 数占術

連載ゲーム/RPG CLUB

ミニゲーム/おたのしみブラックジャック

ミニゲーム/とるとるまーぶる

投稿デジタルギャラリー

体験ゲーム/クォヴァディス2

デジタルコミック/お兄さん

ミニゲーム/世界征服株式会社

ゲームいっぱい。ミニゲーム、連載ゲーム、体験ゲーム、攻略ビデオも入って、とってもおトク。

サクラ大戦攻略ビデオ予告編
あの大ヒット作の攻略ビデオをドーンと予告。声優の横山智佐のコメントも入った、チョー貴重版。

バーチャファイター3 攻略ビデオ予告編
バーチャファイター3のスーパーテクニックを一部紹介。スペシャルコンボの解説もバッチリ入ってるよ。

連載ゲーム ピピットボーイの大冒険5（2P対戦可能）
手に汗にぎるアクションゲーム。今回は、最後の大魔王と火の海や針山でダイヤの精争奪戦だっ。

連載ゲーム エジホン
一度始めたらやめられぬ、仲間ハズれの文字さがしゲーム。楽しいキャラのミニゲームもあるよ。

GIRLS Collection in 新宿ジョイポリス
街で突撃インタビューした女の子の映像がバシバシ! 総勢50人もご登場。これは見逃せないね。

連載ゲーム RPG CLUB
ユーザーが参加してつくっていくRPGソフト。キミの名前がスタッフロールにのるチャーンス!

ミニゲーム 世界征服株式会社
悪の秘密会社の社員を立派な怪人に育てるゲーム。どんな怪人になるかは、キミの育て方次第だ。

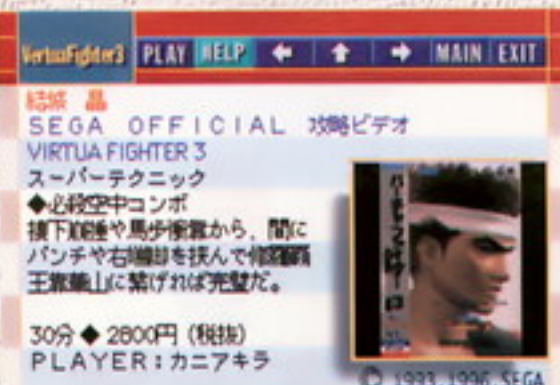
ミニゲーム とるとるまーぶる
移動しながら画面に並んだ絵をゲットしていく、テクニカルなゲーム。手を焼くだけにハマるよ。

Barbara Konomi's 数占術
好評につきまた収録。謎の占い師がキミの運勢をバイオリズムやありがたいおコトバで占うよ。

この他、体験版クォヴァディス2、懸賞つきおたのしみブラックジャック、投稿デジタルギャラリー、バラエティー情報もいっぱい入ってまーす。

セガサターンで遊ぶ、ゲームロムマガジン。

GW GAME·WARE

お買い求めは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

※ゲーム画面・ジャケット写真は開発中のものです。

企画／（株）ゼネラル・エンタテイメント・（株）セガ・エンタープライゼス 開発／（株）ゼネラル・エンタテイメント 東京都目黒区目黒2-10-8 Tel.03-5496-3925 販売／（株）セガ・エンタープライゼス

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

今なら、GW5買うと、コレクション・チャンス。

Sakura Wars サクラ大戦

サクラWチャンスキャンペーン

もれなくついてる!

新発売の「ゲームウェアVol.5」(特別版)をお買い上げの方に、もれなく「サクラ大戦」トレーディングコレクションオリジナルホログラムカード3枚セットをプレゼント(カードはパッケージに封入済)。

応募で当たる!

「ゲームウェアVol.5」に入っているチラシのコーナーを切り取り、官製ハガキに貼ってご応募になると、抽選でそれぞれ下記の「サクラ大戦ジグソーパズル」が当たります。

*プレゼントの詳しい内容は、商品同梱のチラシ等に記載してあります。*当選者の発表は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

〆切り1997年7月31日(木)(当日消印有効)

A賞 サクラ大戦 浪漫の嵐!(1000ピース)50名様

B賞 サクラ大戦 乙女たち参上!(500ピース)100名様

C賞 サクラ大戦 真宮寺さくら(300ピース)200名様

※商品の発売日・キャンペーン内容等は予告なく変更になる場合もございます。

このジグソーパズルは天田印刷加工(株)より市販されております。

SEGASATURN

WAKU WAKU SEVEN

わくわく7

スーパーキャラが激バトル

はじけるおもしろさ！格闘アクションゲームの決定版。

すんごい奴らが、やってくる！

好評発売中！

標準価格
¥5,800(税別)
¥7,800(税別)
(拡張RAMカートリッジ付)

※画面は開発中の物です。あらかじめご了承ください。

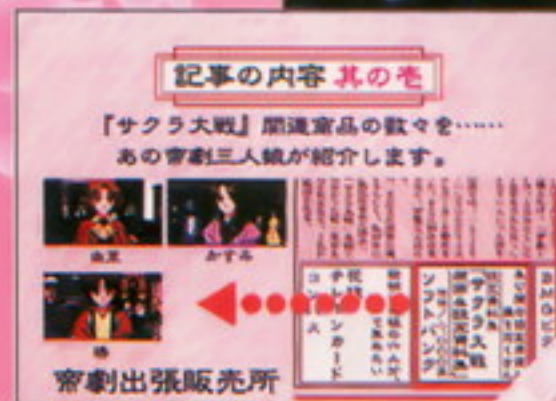
●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトのみに共通でご使用になれます。

SUNSOFT® サン電子株式会社 サンソフト事業部
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20栄センタービル4F
(TEL)052-252-2241

開発スタッフ募集 サンソフトでは、精鋭なるあなた！を待っています。あなたの力を試してみませんか!?
●職種:プログラマー、デザイナー、サウンド（各々経験者の方）●勤務地:東京、名古屋（希望に応じます）
問い合わせ先:〒483 愛知県江南市古知野朝日250 サン電子株式会社 人事担当まで（TEL）0587-55-2201

サクラが満開です。

太正チックな新聞形式でつづられる音と映像の帝劇ファンクラブ通信。全国の大神少尉の熱い支持を受け、マルチメディア・デジタルファンディスク誕生。声優さんのインタビュームービーも満載。大好評発売中！

サクラ大戦　花組通信　4,800円
【デジタルファンディスク】
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1997　©RED 1996

- 「サクラ大戦」の情報満載！　音と映像で楽しむ、まったく新しい"マルチメディア"ファンクラブ通信。
- 新聞を読むように記事を指定すれば、さまざまなコーナーやイベントが展開。
- 帝劇「花組」６人のヒロインたちのコーナーはもちろん、本編では出番の少なかった「帝劇三人娘」も大活躍！
- 豪華声優陣のインタビュームービーも大量収録！

■サクラ大戦 帝撃シークレットファイル
本体価格1,437円
大好評発売中！

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録！　未発表CGも掲載。
for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX
（セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータかツインオペレータが必要です）
©SEGA ENTERPRISES LTD.1996
©RED1996

■サクラ大戦 原画＆設定資料集
本体価格1,942円
大好評発売中！

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！　帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書！

この本だけの
充実！　帝都大辞典掲載
【弐大付録】
・描き下ろしポスター
・花組の戦闘コスチューム型紙

■花組対戦コラムス オフィシャルガイド
本体価格933円　大好評発売中！

各ゲームモードから、基本テクニック、そしてプレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開！　ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。
©SEGA ENTERPRISES LTD.1990、1997
CHARACTER DESIGN©RED

Contents

セガサターンマガジン
1997年7月4日号 Vol.22
1997 SOFTBANK CORP.

•SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト:「ソニック・ジャム」
作製:セガ ソニックチームデザイナー 岡野登志子
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

「サクラ大戦 花組ビデオブロマイド」、いよいよ発売！

10月発売のOVA「サクラ大戦〜桜華絢爛」の発売に先立ち、バンダイビジュアルより、6月25日にビデオ「サクラ大戦 花組ビデオブロマイド」（上下巻、各3,800円）が発売となる（LDは7月25日発売、5,800円）。このビデオは、ゲーム本編のアニメパートをできる限り収録。そして、新たに吹き込んだ新趣向の名場面や、横山智佐をはじめとする声優陣のインタビューなど、撮り下ろしの映像も充実。さらに、特大花組ブロマイド（ジャケットサイズ・ピンナップ）付きと、内容もかなりのプレミアもの。サクラファン、必携のアイテムになりそう。

大ヒットした「サクラ大戦」。そろそろゲームの続編も見たいよね。

もうおなじみのキャストは、真宮寺さくら：横山智佐、李紅蘭：渕崎ゆり子、神崎すみれ：富沢美智恵などの面々。

6月27日夜、都内クラブにあいつが現れる！

いよいよ発売となるサターンコンビニ専売ソフト第2弾「mr.BONES」。この発売を記念して、発売日の6月27日に東京・六本木、渋谷で「mr.BONES CLUB SUMMIT」が開催される。会場となるのは、R&hall（以下六本木）、DX3000、Mu、ROWDY、4.6 OZ、ZEUS、PLASTIC、MISSION（麻布十番）、SEVEN（東麻布）、PAILON（北青山）、COLORS（広尾）、LOOP（以下渋谷）、CLUB ASIA、FAMILY、b.u.gの都内全15カ所のクラブおよびディスコ（各店20：00〜）。メイン会場では、当日来場した人の中から、「mr.BONES」「miss.BONES」の審査も。おまけに会場では、もれなく下記キャンペーンでも当たるカンバッチ（写真中央）がプレゼント。6月27日は、ガイコツな夜を楽しもう！

当日は、東京・六本木、渋谷にて『mr.BONES コスプレ隊』によるチラシの配布が行われる。

キャンペーンでも、この商品をゲットだ！

Vol.20でも紹介したが、「mr.BONES」の発売を記念して、オリジナルグッズなどが抽選で当たるプレゼントキャンペーンが実施される。プレゼント商品はなかなか手に入らないようなプレミアものがいっぱい。ソフトに同梱されているハガキを8月11日（消印有効）までに送って、貴重なグッズをゲットしよう！

カンバッチ

アルバスプーン

シルバーリング

サムライRPG発売記念テレカが当たる

エス・エヌ・ケイは6月27日に発売される「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の発売を記念して、超限定オリジナルテレカプレゼントキャンペーンを実施する。商品は、限定1,000枚の特製テレカ。期間はソフト発売日の6月27日〜7月31日（当日消印有効）。ソフトのパッケージの帯を同封し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、下記応募先まで。ソフトを購入して、急いで応募しよう。

サムスピファンなら、絶対ゲットしたいアイテムだね。

●応　募　先：〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
㈱エス・エヌ・ケイ
「SS版 サムライRPG 超限定オリジナルテレカプレゼント」係
●問い合わせ：SNKテレフォンサービス
東京：TEL 03-5275-6200 大阪：TEL 06-339-0110
（AM9：00〜PM5：00）

「エーベルージュ伝説VOL.5」プレゼント！

文化放送「三石琴乃のエーベルージュ伝説」（毎週木曜日21:30〜22:00）で放送されたラジオドラマ『トリフェルズ魔法学園物語』をCD化した第4弾（シリーズでは5枚目）、「エーベルージュ伝説VOL.5」が6月21日にいよいよ登場する。今回は『異世界のバレンタインの巻』として、16話〜20話までを収録。このCDをキャラクターシール、ポスターとセットにして3名の方にプレゼント。欄外を見て応募だ！

エーベルージュ伝説VOL.2〜4も2,854円（税込）で好評発売中。

「TOYOTA・SEGAレーシングフェスタ'97 SANBA CARNIVAL」開催決定■セガはお台場・東京ジョイポリスをはじめとする、全国のセガ直営アミューズメント施設において、トヨタ自動車協賛のイベントを7月19日より開催する。イベントはレースクイーンとの記念写真撮影会やゲーム大会など充実の内容だ。詳しくは、お近くのセガ直営アミューズメント施設で問い合わせてみよう。

ラングリッサー・ワールド IN 台場、イベント開催!

7月の「ラングリッサーⅣ」の発売を記念し、「ラングリッサー・ワールド IN 台場マルチシアター」のイベント開催が決定。日時は7月22日、14：00〜15：30。このイベントへの参加希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記のうえ、〒137-86 ニッポン放送 企画開発部「ラングリッサー・ワールド」まで（7月7日消印有効）。抽選で130名が招待される。急いで応募しよう!

当日は、シルファニール役の岩男潤子や、冬馬由美などが出演予定だ。

「アイドル雀士スーチーパイ」ドラマCD発売

「2」の収録現場にて。左から、こおろぎさん、高橋さん、かないさん、水谷さん。

文化放送「みか♥美紀のスーチーラジオSTATION」（毎週月曜日21：30〜22:00）で好評放送中の「スーチードラマシアター ミラクルアナザーワールド」がドラマCD「PART 1」として8月27日に発売決定。さらに7月より放送が開始され、9月26日にCDが発売される「PART 2」では原始人とスーチーのキャラたちが楽しいドタバタ劇を繰り広げる。価格はいずれも2,548円（税込）。

今夏「ジャングル大帝」がスクリーンに復活!

小象のビゾー役を声優初挑戦となる鈴木蘭々が演じるのも注目だ。この他、メリー役は中嶋朋子、ブラッザーじいさん役は谷 啓が演じる。

国産初のカラーテレビアニメーション、手塚治虫原作の「ジャングル大帝」が松竹系で8月1日より映画化。主人公・レオ、息子のルネなどのキャラクターたちが繰り広げるおなじみのストーリー。テレビシーリズでは描かれなかった感動のラストシーンもついに映像化。レオ役は津嘉山正種、ルネ役は柊 千恵子など、声優陣も充実。ちなみに、イメージソングは松たか子が歌う。この夏の映画は、アニメが面白い!

夏恒例!「ばよえ〜んツアー」開催地決定!

コンパイルの夏といえば、おなじみ「ばよえ〜んツアー」。今年は、7月20日の沖縄（那覇市民会館）、旭川（地場産業振興センター）を皮切りに、全国24カ所で実施。昨年より開催地もグーンと増え、パワーアップ。締めくくりは9月6、7日の「東京ゲームショウ '97 秋」の会場内の千葉・幕張メッセで行われる。詳しい会場などは、TEL082-263-6165（平日10：00〜12：00、13：00〜18：00）まで。当日はゲームやコスプレでめいいっぱい楽しもう!

全国24カ所に加え、韓国での開催も決定! 各地で、大いに盛り上がりそうだ。

安室、MAX、SPEEDとツーショット!

超人気アイドルの安室奈美恵、MAX、SPEEDの3組をフレームキャラクターに起用した「ネオプリントスペシャル」が登場。1回の撮影で4種類の背景と撮影が可能で、2ポーズを合成できる「アレンジモード」も搭載しているので、どんなシールを作るかは、アイデアしだいだ。7月から全国のアミューズメントセンター、ショッピングセンター、CD・レコードショップ、ビデオレンタル店などで設置予定。オリジナルのツーショットを撮ろう!

54通りのプログラム機能を搭載したパッドが登場!

このパッドで、難しいコマンドも“ラクラク”入力でき、難しい技もビシバシくり出せるはず。

インテックは、7月11日に「SS JOYPAD AI」を発売する。このパッドはアクション、シューティング、レーシングなどで大活躍しそうだ。54通りのコマンド登録可能、ミラー反射対応ワンタッチコマンドシステム搭載、ステアリングコントローラー搭載、連射・スローモーション機能など、主な機能を見ているだけで、これも納得! これで、困難なステージでもまったく問題なし。価格も3,980円と手ごろなので、1つ買ってみては?

携帯型デジタルペットがますます人気!?

またまた、新しいポケット型デジタルペットが登場。日本フレックスからは、恐竜を育てる「りゅう太くん」（6月21日発売）と小犬を育てる「ポケわん」（7月12日発売）の2つが登場。ユニオンブロスからは、ペンギンを育てる「ぺんぎんうおっち」（発売中）が発売。3種類の音が鳴ったり、目が光ったりする。価格はそれぞれ1,980円。この3つをそれぞれ5名にプレゼント。どんどん応募しよう。

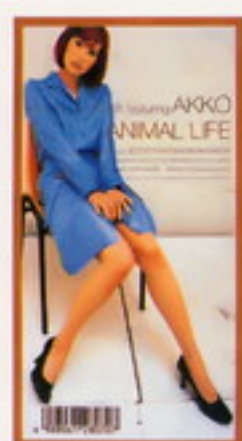
「ぺんたくん」を育てる「ぺんぎんうおっち」は今後も地域限定版などが発売される予定だ。

「りゅう太くん」と「ポケわん」を、立派な大人に育てよう。

タカラから本格的電子フィッシングゲームが出た!

タカラは、初の日本語版となる本格的体感釣りゲーム「銀色のバスマスターズ」（価格4,800円）を発売。このゲームは、本物の“バス釣り”顔負けのアクションとテクニックを実現し、バス釣りの感覚を見事に再現。バスがかかると、“ググッ”と振動を感じたりして、実にリアル。15分以内で釣ったバス上位3匹の合計重量を競う「トーナメントモード」や、釣るバスの大きさを競う「ランカーチャレンジモード」など、対戦モードも用意されているので、仲間と仲良くプレイなんてのもいいかも。

3種類の湖から、釣りポイントを選択。そして、スクリーンを見て、風向きや水質を決め、18種類からルアーを選んで、さあゲーム開始だ。

ANIMAL LIFE
MY LITTLE LOVER featuring AKKO
トイズファクトリー／1,020円

6・25発売

約半年ぶりにリリースされる新曲はヴォーカルのAKKOをフィーチャー。結婚、出産を経験、彼女の女性らしい部分がいっそう強くなった歌声が印象的。

dragon's dance
YUKI
エイベックス／1,020円

6・25発売

『trf』のヴォーカルYUKIが、ソロデビューシングルをリリース。プロデュースはもちろん小室哲哉氏。今夏公開映画「エルマーの冒険」のテーマソングだ。

GROOVE ON FIGHT
サイトロン1500シリーズ
サイトロン／1,529円

発売中

「豪血寺一族」シリーズ最新作のサウンドトラックが早くも登場。ステージ曲のほか、ボイス、SEも当然完全収録! おまけにCDケースサイズステッカー付き。

TOKYO DEEP LONDON HIGH
杏子
ポリドール／3,059円

発売中

元バービー・ボーイズの杏子が約2年ぶりにリリースするフルアルバム。本作は、多くの有能なサポーターと、彼女のボーカルが織りなすクオリティの高い1枚だ。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは7月3日消印有効。なお、当選者の発表は発送をもって発表に代えさせていただきます。

サターンユーザーの使える1冊

BOOKS REVIEW

「攻略本は表紙と出版社で決める」などと安易に考えてはいないだろうか。中身を見たくても、最近はビニールがかかっているのが当たり前。そこで今回は、業界唯一の攻略本蒐集家＆評論家（本人談）の窪橋智実氏（年齢、性別、身元、すべて不明）をお迎えした。本の中身をちらりと見せつつ、内容を紹介しよう。

本の標本

機動戦士ガンダム外伝設定資料集

出生地／ソフトバンク	価値／1,600円
生年月日／1997/5/26	分量／96ページ
属性／シューティング	サイズ／縦297mm
形態／設定資料集	横210mm

「機動戦士ガンダム外伝設定資料集」の標本。非日常的なゲーム世界を、よりリアリティのあるアートとして堪能できる。

モビルスーツの紹介。細部まで描かれ、機体の美しさを再現。

虫眼鏡を片手に、てくてく出掛けた東京・神田の神保町界隈。突然の雨にビニール傘を買い求め、眉間にしわを寄せ、私は本の街を歩き始める。ここまで足を運んだのは、サタマガ編集部の強引な要請で、記念すべき標本第一号の書籍を探しているためだ。

近年、ゲーム関連書籍は立ち読み防止のビニールがかけられている。しかし本屋を責めてはいけない。本の作り手、売り手の利益を守ることが、本の文化を尊重することにつながるからだ。私が皆の好奇心を多少なりとも満足させられればと思うのだが。

そうぼんやりと考えていた私の眼の中に、鮮やかなモビルスーツが飛び込んできた。「ガンダム」は、多種多様のゲーム関連書籍が出版されているが、1979年に放映された初期ガンダムのメカニカルデザインを担当した大河原邦男氏描き下ろしの表紙というだけでも、この本の標本的価値は高い。ラフ画もあわせて掲載したキャラ紹介、機体を1ページで大きく扱い、能力や武器について解説したモビルスーツ紹介、見開きで映画のパンフレットを思わせるようなストーリー紹介と、まるで美術展のカタログを思わせる美しさで、保存版的な風格をかもし出している。6ページにわたるモビルスーツ開発史は宇宙世紀年表とあわせてガンダムの世界観をより広く、深く知る重要なファクターとなるだろう。

激しい戦いと、その後の荒涼とした雰囲気が漂う。

ADV 機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～

■ソフトバンク
■B5判
■112ページ
■1,000円

笑える4コママンガを随所に入れ、キャラ別攻略が主体。ただし、おまけ要素ではあるが、ムービーシーン、豊富なグッズ紹介、ナデシコ用語辞典も完備している。システムやゲームの流れ、バトルモードでのコマンドや参加キャラも紹介されている。

キャラ攻略では、そのキャラと相性の良い人と悪い人、GOODエンディング達成予想確率、デートでの3択への超リアルなアドバイス、艦内固定イベントなどを掲載。

SPT プロ野球 グレイテストナイン'97 パーフェクトファイル

■光栄
■A5判
■144ページ
■1,000円

地味な印象だが、とにかく実用性に優れている。システムの解説がていねいで、今まで下手の横好きでしかなかった野球ゲームファンにもオススメしたい1冊だ。投球を例にとっても、コースの入力や球速の調整方法が、対応するゲーム画面の写真で具体的に解説されている。

チームやキャラデータも、単なる数値の一覧表ではない。各球団ごとにワンポイントアドバイスあり。全カラーなら、なお可。

SLG エーベルージュ 完全攻略ガイド

■メディアワークス 主婦の友社
■A5判
■96ページ
■950円

時空を超えた遥か彼方のワーランド。神秘的な設定と、妙に親近感のある学園生活の微妙なバランスは、ページを通しても十分に楽しむことができる。

システム解説、スクールデータ、キャラデータで構成されているので、ごくごく普通の体裁に思えるが、各イベントの発生条件、各キャラと仲良くする秘訣などが具体的に記されているのが特徴。表の中の小さな文字、コラムなども熟読したほうがお得。

SLG ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～ 必勝攻略法

■双葉社
■A5判
■112ページ
■1,000円

セガサターン、プレイステーションの両機種対応。もちろん、機種特有のことがらにもしっかり対応している。このタイプのゲームは、品物、人物、地域特性などのデータを重視した攻略本が多いものだが、経営面で攻略記事を充実させているのが特徴である。隠しマップも掲載されている。

実際にコンビニで店長をしている方のコラムも興味深い。単なる雑談ではなく、ゲームと実状の相違点が適切に語られている。

ADV…アドベンチャー，SPT…スポーツ，SLG…育成シミュレーション
＊価格はすべて本体価格です。

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15 ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

久しぶりの話題作登場で、夏の到来を感じさせるサターンの新作売上げ。今週は「超時空要塞マクロス」が店頭でも目立っていたぞ。今日から始まる「COOL PAD」キャンペーンも注目!!

1位 NEW SOFT 超時空要塞マクロス~愛・おぼえていますか~

バンダイビジュアル/'97年6月6日発売/6,800円(CD2枚組)/SHT

推定週間販売本数 5万4465本
推定累計本数 5万4465本

ファン待望の作品が登場。スタッフの細かいこだわりが随所に感じられるぞ。SHTファンも買いの1本だ!

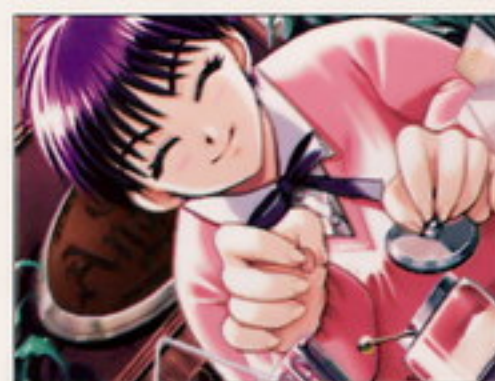
2位 NEW SOFT ゲーム天国

ジャレコ/'97年6月6日発売/5,800円(通常版)・7,800円(極楽パック)/SHT

推定週間販売本数 1万9373本
推定累計本数 1万9373本

見た目とは裏腹な硬派な作りと、凄まじいまでの細部へのこだわりがイイ。キャラのしゃべりも楽しいね。

3位 前回1位 下級生

エルフ/'97年4月25日発売/7,800円(CD3枚組)/恋愛ゲーム(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 9528本
推定累計本数 23万1383本

金欠の際にはドーザービスト。着古したセーラー服が絶対オススメ。そろそろ水泳の季節だしね。

4位 前回4位 プロ野球 グレイテストナイン'97

セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT

推定週間販売本数 5897本
推定累計本数 16万3678本

これからの季節、やはりゲームの供はビールと枝豆? そろそろ新シリーズも?

5位 前回2位 エーベルージュ

タカラ/'97年5月30日発売/6,800円(CD2枚組)/SLG

推定週間販売本数 3885本
推定累計本数 1万5305本

ノイシュのコトも気になるし、女の子とも仲良くしたいし……。何度もプレイ!!

6位 前回3位 機動戦艦ナデシコ ~最後はやっぱり『愛が勝つ』?~

セガ/'97年5月2日発売/5,800円/ADV

推定週間販売本数 3477本
推定累計本数 12万0340本

意中のコと仲良くなるには、他の娘にも要注意。人間関係はやっぱり大事なのだ。

7位 前回9位 新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)

セガ/'97年2月14日発売/2,800円/ADV

推定週間販売本数 3197本
推定累計本数 18万7578本

LD、ゲーム、フィギュア…ぞくぞく登場するグッズ類。そろえるのも大変だよね。

8位 前回11位 FIGHTERS MEGAMiX

セガ/'96年12月21日発売/5,800円/対戦格闘

推定週間販売本数 2547本
推定累計本数 58万6190本

本誌で紹介した裏技、そして追加キャラと見どころ満載。まだ売れてるぞ。

9位 前回6位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

セガ/'97年3月7日発売/6,800円/ADV

推定週間販売本数 2318本
推定累計本数 33万1838本

「エヴァ」の世界を3Dのジオラマで紹介する催しも予定されてるぞ。楽しみだね。

10位 前回8位 ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~

ヒューマン/'97年3月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 2293本
推定累計本数 7万3313本

もうかっていても油断大敵。ちょっと目を離していると なぜか倒産していたりする。

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	10位	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ/'97年4月25日発売/6,800円/ACT	2140本	8万8231本
12位	7位	JリーグGO GO GOAL!	テクモ/'97年5月30日発売/5,800円/SPT(マルコン、マルチターミナル6対応)	1872本	5350本
13位	13位	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス/'97年4月18日発売/5,800円/RAC(マルコン・ハンドル対応)	1541本	5万2254本
14位	12位	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス/'97年5月2日発売/5,800円/SLG	1490本	1万7438本
15位	5位	D-XHIRD	タカラ/'97年5月30日発売/5,800円/対戦格闘	1223本	6389本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は6月2日~6月8日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

毎週のように話題作の移植が決定するセガサターン。今週はエルフの最新作が移植決定だ! アーケードリリースとともにポイントも独走の「ヴァンパイアセイヴァー」の動向にも注目。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン ビデオゲーム	364
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	167
3	4	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	154
4	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	141
5	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	129
6	3	同窓会	フェアリーテール Microsoft® Windows®3.1以降	123
7	9	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	91
8	5	ストリートファイターⅢ	カプコン ビデオゲーム	88
9	10	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	82
10	8	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	66
11	15	バトルガレッガ	ライジング・エイティング ビデオゲーム	57
12	13	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	50
12	19	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ プレイステーション	50
14	14	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト SFC	47
15	16	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	44
16	27	パラッパラッパー	SCEI プレイステーション	41
17	24	トップスケーター	セガ ビデオゲーム	35
18	12	Dの食卓2	ワープ M2	30
19	17	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	29
20	新	マリーのアトリエ	ガスト プレイステーション	28

祝 この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

完成度 5%

祝エルフ最新作。壮大なユーノワールドが移植でどうパワーアップする? P24へ!

1 ヴァンパイア セイヴァー

実現度 55%?

好評だった前作をしのぐ個性豊かな新キャラが魅力的。サターンへの可能性は!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

今週は満を持して稼働開始した「ヴァンパイア セイヴァー」と「バーチャストライカー2」が2位、3位の上位にいきなり出現! 対戦台も大人気だ。まだまだ新作ラッシュが続くぞ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	67866
2	新	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	16683
3	新	バーチャストライカー2	セガ	16116
4	2	鉄拳3	ナムコ	15918
5	3	電脳戦機バーチャロン	セガ	9480
6	4	トップスケーター	セガ	4856
7	6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4185
8	5	ストリートファイターⅢ	カプコン	4136
9	7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	4095
10	8	TOKYO WARS	ナムコ	3203
11	11	ストリートファイターEX PLUS	カプコン	2861
12	12	子育てクイズマイエンジェル2	ナムコ	2705
13	10	スカッドレース	セガ	2669
14	16	電車でGO!	タイトー	1669
15	14	ソルディバイド	彩京	1612

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

ダイナマイトベースボール97

セガ/好評稼働中/野球ゲーム/MODEL2基板

興奮がリアルに伝わるぞ!!

前作を上回る要素を盛りこんで、待望の第2弾の登場だ。新要素の"スーパープレイ"を使用すれば、選手の表情表示中に自軍の選手に作戦指示が与えられるなど、より細かい作戦も可能になったぞ。グラフィックやモーションも一段と進化して、臨場感もバツグンにアップ!

2 ヴァンパイア セイヴァー

シリーズ特有の技も多彩だ。初登場2位の好位置をキープして稼働開始!

3 バーチャストライカー2

MODEL3ならではのスゴイ映像に酔え! こちらも好評!

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

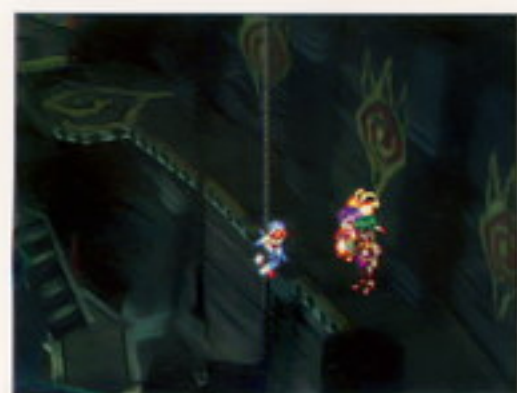
期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

今週はたくさんの新作情報が入ってきているけど、みんなの期待のランキングも話題作で混戦模様。いきなり3位の「デビルサマナー」を含めRPG人気はやっぱり高いね。話題作続々!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

473 POINTS

開発進行度 ?%

なんといってもRPG!?

読者コーナーへのイラストの投稿の多さでも人気の高さがうかがえる。ゲームの全体が見えてこないだけに、みんなの想像力もアップ? 前号の対談がきいてか1位に復活!

2位 前回1位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／8月29日発売予定／6,800円／SLG

363 POINTS

開発進行度 60%

システムも徐々に解明!

気になっていた「エヴァ」の行動など、システム面も徐々に明かされてきたね。今号ではスーパーロボット系の紹介だ! 気になる人はすぐにP28からの特報に急ぐのだっ!!

3位 NEW SOFT デビルサマナー ～ソウルハッカーズ～

アトラス／11月予定／6,800円／RPG

296 POINTS

開発進行度 50%

人気シリーズ最新作登場!

発表されるやいなや、上位に登場。シリーズを通しての人気の高さがわかるよね。ストーリーやシステムはもちろん、気になる要素がいっぱいだ。詳しくは次号の特報を待て!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	283
5	3	ソニック ジャム	セガ／発売中	271
6	8	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ／7月18日	266
7	7	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／7月25日	229
8	5	同級生2	NECインターチャネル／7月11日	214
9	6	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／今秋予定	210
10	9	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／'97年内予定	198
11	10	ラストブロンクス	セガ／7月25日	195
12	12	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	185
13	11	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲーム アーツ／発売日未定	183
14	12	バイオ ハザード	カプコン／7月25日	182
15	14	VIRUS（ウイルス）	ハドソン／8月8日	169
16	15	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今秋予定	164
17	17	街	チュンソフト／今夏予定	160
18	16	ラングリッサーIV	メサイヤ／7月予定	145
19	23	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／今夏予定	132
20	36	DESIRE	イマディオ／9月予定	127
21	27	セツ風の島物語	エニックス／今秋予定	115
22	22	デッド オア アライブ	テクモ／今秋予定	110
23	新	RONDE ～輪舞曲～	アトラス／9月予定	109
24	18	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	108
25	21	BAROQUE（バロック）	スティング／'97年内予定	107
26	20	サクラ大戦 限定復刻版	セガ／発売中	105
27	24	GUNGRIFFONII（仮称）	ゲーム アーツ／発売日未定	104
28	30	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／今秋予定	96
29	40	桃太郎道中記	ハドソン／7月予定	94
30	18	プリンセスクラウン	アトラス／7月下旬予定	93

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

17位 前回17位 街

チュンソフト／今夏発売予定／価格未定／サウンドノベル

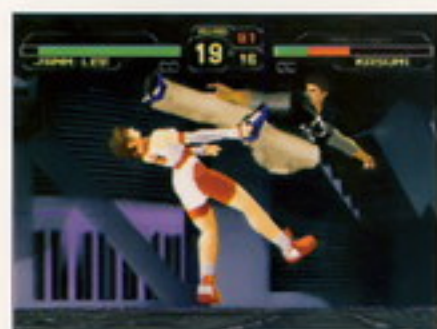
160 POINTS

開発進行度 80%

最新のシナリオを公開!

オタク刑事・雨宮桂馬に続いて、今週は元ヤクザ・牛尾政美のシナリオに密着! 巧妙に仕掛けられたシナリオの妙と意外な展開とは? P52へ!

22位 前回22位 デッド オア アライブ

テクモ／今秋発売予定／価格未定／対戦格闘

110 POINTS

開発進行度 65%

サターン版もゆれまくりだ!

格闘ゲームの中でもとかく女性キャラの存在が目立つ1本。今回はP48からついにサターン版画面を大公開! 次々と明かされる新事実に期待!

OTHER CHECK! COMING SOON!!

23 RONDE ～輪舞曲～

よりプレイしやすくシステムも一新。情報はP42からの特報へ!

31 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

恋愛アドベンチャーでクイズゲームというよくばりな作品だね。

※ 上のデータのポイントは6月20日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGA SATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.57

発売済みの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週も中堅のソフトがチラホラ入ってきているけど、大波は来週から?

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは6月25日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

6月13日現在発売済みサターンソフト総本数:627本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

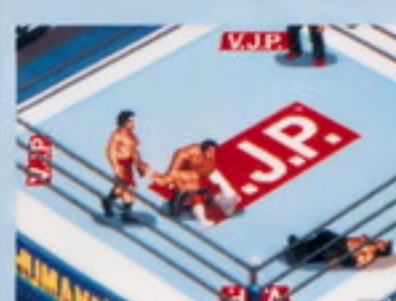
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.4307
2	2	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.4297
3	3	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.418
4	4	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.334
5	6	バーチャファイター2	ACT	9.274
6	5	ポリスノーツ	ADV	9.269
7	9	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.2526
8	7	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.25
9	8	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2255
10	10	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.216
11	11	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2134
12	12	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2121
13	13	レイヤーセクション	SHT	9.1412
14	14	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1309
15	15	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1155
16	16	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0813
17	17	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0486
18	24	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.0439
19	18	バーチャファイター	ACT	9.0405
20	19	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0391
21	20	プリンセスメーカー2	SLG	9.0261
22	21	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0221
23	35	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	9.0161
24	22	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0034
25	23	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	9.0
26	25	バーチャコップ	SHT	8.988
27	26	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9774
28	27	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版(限定品)	ACT	8.9645
29	28	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9565
30	34	だいな♥あいらん	ADV	8.9446
31	31	花組対戦コラムス	PUZ	8.9441
32	29	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.944
33	37	エターナルメロディ	SLG	8.9306
34	30	ダライアス外伝	SHT	8.9301
35	33	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9276
36	32	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.9275
37	36	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9203
38	38	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9175
39	40	サイバーボッツ—フルメタルマッドネス—(通常版/超限定版)	ACT	8.9136
40	39	タクティクス オウガ	RPG	8.9128
41	42	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	8.8775
42	41	ワイアラエの奇蹟—Extra 36 Holes—	SLG	8.8695
43	43	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8589
44	44	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8247
45	46	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8194
46	53	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.8
47	47	バーチャコップ2	SHT	8.7962
48	50	三國志V	SLG	8.7948
49	49	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.7875
50	48	戦国ブレード	SHT	8.7868
51	51	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7768
52	52	パンツァードラグーン	SHT	8.7685
53	54	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック)	ACT	8.7593
54	55	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.756
55	56	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.734
56	57	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.726
57	60	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7225
58	59	信長の野望・天翔記	SLG	8.7166
59	58	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.7142
60	69	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7089
61	61	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6994
62	62	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6946
63	64	ストライカーズ1945	SHT	8.6941
64	45	シーバス・フィッシング2	SLG	8.6923
65	63	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.6892
66	67	大航海時代II	SLG+RPG	8.6875
67	65	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.687
68	66	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6654
69	70	エネミー・ゼロ	MOV	8.6479
70	74	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.625
71	71	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6218
72	73	デイトナUSA	RAC	8.6179
73	72	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.6072
74	68	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.6
75	75	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6
76	78	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.5897
77	77	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5868
78	81	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5853
79	79	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5771
80	80	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.5757
81	83	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.5736
82	82	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5714
83	84	メタルブラック	SHT	8.5603
84	89	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.5555
85	85	ドラゴンフォース	SLG	8.5551
86	86	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5476
87	87	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5454
88	88	ストリートファイターZERO	ACT	8.5409
89	91	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.5
90	94	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.5
91	92	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4956
92	90	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4935
93	93	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4914
94	97	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4862
95	98	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4824
96	95	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.471
97	99	デカスリート	SPT	8.4633
98	101	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4533
99	100	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4523
100	120	パズルボブル3	PUZ	8.44
101	106	メルティランサー～銀河少女警察2086～(通常版/限定版)	SLG	8.432
102	102	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4216
103	103	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4178
104	105	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4047
105	96	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.3968
106	108	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3956
107	107	三國志英傑伝	SLG	8.3943
108	104	バトルバ	RAC	8.3939
109	76	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.3913
110	109	モンスタースライダー	PUZ	8.3636
111	110	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3597
112	111	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3582
113	113	グレイテストナイン'96	SPT	8.344
114	115	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.344
115	114	パズルボブル2X	PUZ	8.3419
116	112	ぷよぷよSUN	PUZ	8.3368
117	118	ハイパーデュエル	SHT	8.3333
118	119	バーチャル競艇	SPT	8.3333
119	116	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3246
120	117	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3233
121	121	重装機兵レイノス2	ACT	8.3174
122	123	太閤立志伝II	SLG	8.3
123	193	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.3
124	127	アンジェリークSpecial	SLG	8.2857
125	122	BATSUGUN	SHT	8.2808
126	125	マジカルドロップ2	PUZ	8.2808
127	151	世界の車窓から[I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.28
128	130	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2744
129	126	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.2688
130	132	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2676
131	124	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.2658
132	131	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.2586
133	136	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.2545
134	新	エーベルージュ	SLG	8.2513
135	133	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.25
136	134	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2475
137	135	ブラストウインド	SHT	8.2444
138	129	ダークセイバー	A•RPG	8.243
139	139	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.2307
140	137	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2253
141	138	バーチャファイターキッズ	ACT	8.2197
142	141	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2148
143	140	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1938
144	128	天地無用! 連鎖必要	PUZ	8.1891
145	142	ディスクワールド	ADV	8.1875
146	143	機動戦士ガンダム	SHT	8.1854
147	144	スナッチャー	ADV	8.1825
148	145	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.1714
149	146	ガンバード	SHT	8.1604
150	147	ダイナマイト刑事	ACT	8.1473
151	148	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1471
152	164	皇龍三國演義	SLG	8.1428
153	149	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1404
154	153	Wizards' Harmony	SLG	8.1397
155	150	サターンボンバーマン	ACT	8.13
156	152	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1294
157	156	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.1126
158	160	アースワームジム2	ACT	8.1111
159	154	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1086
160	162	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	8.1086
161	158	将棋まつり	TAB	8.1052
162	155	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1028
163	161	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0714
164	159	MYST	ADV	8.0642
165	157	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.0533
166	171	風水先生	SLG	8.0434
167	163	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.0
168	167	F-1 Live Information	RAC	7.9725
169	168	プロ麻雀 極S	TAB	7.9723
170	169	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
171	170	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9625
172	172	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9541
173	166	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.9439
174	184	優駿クラシックロード	SLG	7.9433
175	173	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9428
176	174	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	7.9425
177	175	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9382
178	178	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.9375

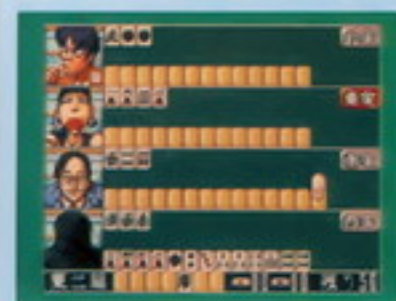
オッズ表サターンA寸評

上位は平行線のまま下降中。首位争いはさらに混迷の戦いに!

無欲の首位獲得を実現した「蒼穹紅蓮隊」は、今週もトップを確保。見事3週1位の座におさまった。だが、2位「サクラ大戦」との差はわずかに0.001! ここまでくると来週以降の動向はもはや予測不能! 一方、じわじわと進軍を進めている「千年帝国」の動きもかなり不気味。次号も注目だ!

辛くも3週連続1位の「蒼穹」。次週は?

あいかわらず強い「サクラ」。射程内だ!

目立たないが点数相応の「ファイプロ」。

今週のA表には、新着ソフトが「エーベルージュ」のみと、ややさびしい感じだが、その他では「井出洋介麻雀」が9点台に進出。逆に「ZAP! SNOW BOARDING」が季節の終わりとともに、急滑降気味。「シーバス2」もやや下り気味か?

なぜか躍進中の「井出洋介名人新実戦麻雀」。

こういう下がり方もアリ?の「ZAP!」。

【怒濤のっ……】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「おうよっ。なんじゃハチ」「サタマガのヤツがちょっぴり厚くなってるような気がするっスぅ」「…………そうか?」「やっぱ、今日から夏のキャンペーンが始まるッスから、サタマガも新情報満載っすねっ」「ま、確かに、いくら週刊誌とは言え、かなりギリギリなところはギリギリまで引っぱって大変ちゃったの」「僕らやってるところって、いつもギリギリっすね」「……ま、そのへんは巡り合わせじゃろ、そろそろワシゃ暇を取らせてもらうぜよ」「ボクもボクもおっ!」「ワシが先じゃっ」

○新着対抗馬紹介 タカラの新しいタイトルはなかなか好評みたい。どう？

134着 NEW SOFT エーベルージュ

タカラ／'97・5・30
6,800円(2枚組)／SLG

全投票平均点	8.2513
本誌の平均点	6.0

内容が幼年期と思春期の2部構成になっていることや、パソコン版とは違って会話で音声が出るようになって、よりハマリ度が高くなっている。(徳島県・尾形昌彦・16歳) ボイスが入ったのはいいが、すべてというわけじゃないので、かえって物足りない印象を受ける。オープニングソングがパソコン版とは違うのもちょっと不満。でも、オープニングデモのアニメーション自体のデキはかなりのもの。ここまできたらボイスの編集などにもう少し力を入れてほしかった。そうすれば、最高のソフトになったのでは？(東京都・木村春樹・18歳) セーブや、ロードに時間がかかりすぎるのは致命的。特にDisk2に移ると、起ち上げるたびにDisk1を入れなければならないのはツライ。デートの会話も不自然。それでも、育成SLGとして他の作品とは異なる魅力を持っている。(広島県・阿武信昭・22歳)

●新着単穴馬紹介 新作からちょっと古い作品まで、やや中堅を揃えたぞ。

196着 NEW SOFT THREE DIRTY DWARVES (スリー・ダーティー・ドワーフス)

セガ／'97・5・30
5,800円(マルチターミナル6)／ACT

全投票平均点	7.815
本誌の平均点	6.66

キャラクターは濃いめだけど、内容はなかなか。難易度も高くなく、かといって簡単すぎることもなくといった感じで合格。ただ、もっと3人のドワーフ達それぞれに特徴を持たせて、パズルっぽい仕掛けを作ってほしかった。ちょっと地味すぎるかも。(福岡県・森岡和緒・21歳) 地味な横スクロールアクション。3人のキャラを入れ替える点以外、ごく普通で、寂しい気がする。でもアクションとしての完成度は高いので、キャラが好みなら買いかも。(東京都・吉井栄司・18歳)

224着 NEW SOFT Jリーグ GO GO ゴール！

テクモ／'97・5・30
5,800円(マルチターミナル6／セガマルチコントローラー)／SPT

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	5.33

サッカーゲーム初のマルコン対応で、操作性は今までの中では一番いいと思う。選手、1人1人に細かい指示を出すことができて結構凝っているが、選べるモードが少ないのはちょっとガッカリした。(神奈川県・川野貴史・16歳) ビクトリーゴールシリーズと比べても意外と遜色ないデキ。エディットシステムを使って自分の作戦を立てられるし、好きなようにゲームを進めていける。ただグラフィックの粗いところで結構損をしているのでは？(東京都・石渡行夫・34歳)

337着 NEW SOFT 永世名人Ⅱ

コナミ／'96・12・20
5,300円／TAB

全投票平均点	6.875
本誌の平均点	6.0

思考時間も短いし、コンピュータのレベルも豊富なので、末永く遊ぶことができそうだ。それから、歴史的な棋譜データを見ることができたり、詰め将棋の問題を考えることができるのも楽しい。あまり意味はないのだけれど、人間同士での対戦も新鮮で楽しめそうだ。ただ気になったのは、これらの内容に初心者がついてこれるのかということ。レベルアップをはかる問題集があれば良かったのに。(埼玉県・元木公孝・18歳)

435着 NEW SOFT SKULL FUNG ～空牙外伝～

データイースト／'97・5・30
5,800円／SHT

全投票平均点	5.65
本誌の平均点	5.66

スロットル調整と特殊機動以外には、これといった特徴がない。スロットルはボス戦以外では必要ないうえ特殊機動も意識して出すのは難しいので、バレルロールやボンバー連発の力押しプレイになりがち。「空牙」「ウルフファング」の曲が収録されているのは、シリーズのファンにとってうれしい。(大阪府・児玉誠・25歳) ロムなのに、ロード？時間が長かったメガドラ版「空牙」より、ストレスなく遊べる。(千葉県・成瀬智幸・28歳)

✕新着要注意馬紹介 もう少し目立てれば良かったが……の要注意馬2本だ。

447着 NEW SOFT ファンキー・ファンタジー

吉本興業／'96・12・13
5,800円／RPG

全投票平均点	5.5
本誌の平均点	5.66

ゲームそのもののデキはともかく、このギャグとパロディに満ちてあふれた点は評価したいと思う。もっとバラエティ性の濃い続編を期待したい。ゲームのほうはごくありきたりなRPG。(兵庫県・北村貴仁・21歳) マニアにしか楽しめないギャグや、パロディが多いのは考えものだけど、ゲーム自体はRPGとしてわりとしっかりと作られている。(京都府・斉藤のぞみ・20歳)

456着 NEW SOFT D-XHIRD

タカラ／'97・5・30
5,800円／ACT

全投票平均点	5.23
本誌の平均点	4.66

キャラが、軽すぎる感じがする。人間を操作してる感じが薄く、思い入れが薄くなってしまう。それ以外は、まずまずのデキ。(茨城県・桑原麻堵・18歳) サターンオリジナルの格闘ゲームとしては高く評価したい。惜しい点は多いが、今までと違うものを出そうという開発の意気込みが感じられる。次回作でどこまで完成度を高められるか楽しみ。(富山県・細呂木創・24歳)

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
179	176	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9308
180	177	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9263
181	182	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.9115
182	179	The Tower	SLG	7.9055
183	180	対局将棋 極Ⅱ	TAB	7.9047
184	181	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.9
185	183	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	7.8952
186	192	LULU	ETC	7.8947
187	185	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.8809
188	191	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8585
189	186	マジカルホッパーズ	ACT	7.8571
190	188	金沢将棋	TAB	7.8571
191	190	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8515
192	165	Civilization 新世界七大文明	SLG	7.8333
193	187	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体／RAM同梱)	ACT	7.8287
194	194	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	7.8275
195	195	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8253
196	新	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.815
197	196	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8068
198	198	三國志Ⅳ	SLG	7.7938
199	204	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7735
200	201	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.7721
201	207	大運動会	SLG	7.7666
202	199	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.7659
203	200	ビクトリーゴール	SPT	7.7602
204	205	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7536
205	223	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.7307
206	206	Dの食卓	ADV	7.7283
207	210	リグロード サーガ2	S•RPG	7.7281
208	211	DX人生ゲーム	TAB	7.7167
209	208	コマンド&コンカー	SLG	7.7142
210	209	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.7142
211	197	新テーマパーク	SLG	7.7037
212	212	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
213	213	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6991
214	214	ウイニングポスト2	SLG	7.6949
215	221	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.6947
216	202	セクシーパロディウス	SHT	7.6931
217	215	ROBO・PIT	ACT	7.69
218	216	首都高バトル'97	RAC	7.6875
219	217	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6862
220	218	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6768
221	227	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.673
222	219	ぷよぷよ通	PUZ	7.6714
223	220	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
224	新	JリーグGO GO ゴール！	SPT	7.6666
225	222	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6511
226	224	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
227	225	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.6315
228	228	提督の決断Ⅱ	SLG	7.6216
229	229	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6078
230	189	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.6
231	268	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.6
232	230	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5974
233	226	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.5882
234	231	でろ～んでろでろ	PUZ	7.5833
235	233	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
236	234	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.5731
237	235	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5691
238	232	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.562
239	236	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5545
240	238	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
241	239	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5485
242	240	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.539
243	241	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
244	254	エイリアン トリロジー	SHT	7.5277
245	242	リグロード サーガ	RPG	7.5231
246	243	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
247	237	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5214
248	244	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.52
249	262	エアーマネジメント'96	SLG	7.52
250	245	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5189
251	246	ステークスウィナー	ACT	7.5178
252	247	上海 万里の長城	PUZ	7.511
253	203	エリア51	SHT	7.5
254	250	Cubic Gallery	ETC	7.5
255	251	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
256	248	シムシティ2000	SLG	7.4976
257	249	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.4931
258	253	ウイニングポストEX	SLG	7.4926
259	255	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4693
260	256	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.4555
261	257	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
262	261	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4333
263	258	ZORK Ⅰ	ADV	7.425
264	259	ザ・ホード	SLG	7.423
265	260	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4177
266	263	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4117
267	264	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
268	265	昇龍三國演義	SLG	7.4117
269	288	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	7.4
270	305	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.4
271	266	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.3939
272	267	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3928
273	269	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
274	272	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3722
275	281	バッフ・ブリーダー	SLG	7.3703
276	270	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3697
277	271	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3673
278	274	疾風魔法大作戦	SHT	7.3636
279	252	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	ADV	7.3489
280	275	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3414
281	273	神風拳	ACT	7.3333
282	276	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3333
283	280	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3333
284	283	プリクラ大作戦	A•SHT	7.3333
285	277	テーマパーク	SLG	7.3312
286	278	七つの秘館	ADV	7.3263
287	279	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.3235
288	282	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2982
289	284	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2941

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【まだまだあるの……】「たいっちょ！（シュタ！） 質問！」「んな？」「ここんとこのサターンの情報は、週刊誌でもあふれそうなんスけど、そんな時、ページ数ってどうすんスカ？」「そのまま増やすっ！ ククククク。次号はなんかすごいぞ、ハチ。まるで月2回刊やってた時のようなボリューム！ でも、お値段は据え置きっ」「へー。早く見たいデスな。その号」「走れコータロー！」「……はい？」「いや、なに。独り言じゃ。あとな、サタマガの野望パート2、3、4といろいろあるんじゃがの……」「はあ……」「ま、それは見ての驚き桃ノ木ってとこじゃの」「ははぁ……」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
290	286	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2857
291	287	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
292	295	m～君を伝えて～	SLG	7.28
293	285	水滸演武	ACT	7.2771
294	289	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
295	291	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.239
296	290	もうぢゃ	PUZ	7.238
297	292	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.2232
298	296	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2038
299	301	ロードラッシュ	RAC	7.2037
300	294	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1955
301	298	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1929
302	297	卒業クロスワールド	ADV	7.1875
303	306	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	7.1782
304	299	くるりんPA！	PUZ	7.1724
305	300	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1714
306	302	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.1666
307	293	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.1612
308	303	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1602
309	304	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
310	307	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.1428
311	308	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1363
312	309	鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	7.125
313	310	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.125
314	317	GOTHA II ～天空の騎士～	SLG	7.109
315	312	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0993
316	311	ソード＆ソーサリー	RPG	7.0988
317	314	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.0847
318	313	銀河英雄伝説	SLG	7.0833
319	315	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.0816
320	316	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.08
321	325	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.05
322	319	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.0476
323	318	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	7.0406
324	320	サンダーホークII	SHT	7.025
325	321	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0166
326	322	海底大戦争	SHT	7.0
327	332	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
328	323	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9927
329	324	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.99
330	326	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
331	327	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9428
332	328	ゲックス	ACT	6.9259
333	329	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.909
334	330	三國志リターンズ	SLG	6.8823
335	344	スカイターゲット	SHT	6.8823
336	331	柿木将棋	TAB	6.8811
337	新	永世名人II	TAB	6.875
338	333	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8636
339	334	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8627
340	340	シーバス・フィッシング	SLG	6.8536
341	343	爆れつハンター	ADV	6.8225
342	336	ゲームの達人	TAB	6.819
343	335	BUG TOO!!	ACT	6.8181
344	337	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8162
345	338	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.8141
346	339	ウルトラマン図鑑	ETC	6.8
347	341	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
348	342	天地無用！魎御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.7894
349	348	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.7878
350	345	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
351	347	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.75
352	351	Turf Wind'96 ～武豊 競争馬育成ゲーム	SLG	6.75
353	349	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7333
354	443	2TAX GOLD	QIZ	6.7272
355	350	永世名人	TAB	6.7051
356	346	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.699
357	352	ダライアスII	SHT	6.6702
358	353	ハングオンGP'95	RAC	6.6666
359	354	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6666
360	355	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6666
361	356	AI将棋	TAB	6.6585
362	357	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6419
363	358	ズープ	PUZ	6.6363
364	359	クリーチャーショック	SHT	6.6315
365	360	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6089
366	361	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	6.5714
367	364	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.5578
368	365	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5497
369	366	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5483
370	367	Body Special 264	PUZ	6.5454
371	368	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.5428
372	371	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5393
373	363	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5294
374	369	闘神伝S	ACT	6.5263
375	383	ナイトストライカーS	SHT	6.5238
376	370	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
377	362	バーチャルオープンテニス	SPT	6.4848
378	372	テトリスプラス	PUZ	6.4814
379	373	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4552
380	374	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4471
381	375	ゲームの達人2	TAB	6.4285
382	376	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.4285
383	377	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4285
384	378	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	6.4
385	379	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
386	380	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	6.3684
387	381	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
388	382	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3513
389	384	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
390	386	TETRIS S	PUZ	6.3333
391	387	ロックマンX3	ACT	6.3294
392	388	マジカルドロップ	PUZ	6.3235
393	389	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.3181
394	390	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.318
395	391	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3125
396	392	闘神伝URA	ACT	6.305
397	385	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.2916
398	393	ブラックファイアー	SHT	6.28
399	399	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2622
400	395	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2621

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
401	394	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.25
402	396	実戦麻雀	TAB	6.2307
403	397	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
404	400	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
405	401	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
406	402	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.1875
407	403	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
408	404	マジックカーペット（通常版／マルコン同梱版）	SHT	6.1764
409	405	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1699
410	406	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1509
411	407	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.1428
412	408	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.1428
413	409	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.1221
414	410	湾岸デッドヒート	RAC	6.1212
415	411	Race Drivin'	RAC	6.1066
416	412	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.081
417	398	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	6.0615
418	413	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0526
419	414	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.0294
420	418	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0
421	416	ホーンテッドカジノ	TAB	5.9705
422	417	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.9603
423	419	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411
424	415	エアーズアドベンチャー	RPG	5.935
425	420	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
426	421	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
427	422	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
428	423	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.8571
429	424	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
430	426	フィッシング甲子園	SPT	5.7647
431	427	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.75
432	428	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
433	429	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.738
434	430	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.6666
435	新	SKULL FUNG ～空牙外伝～	SHT	5.65
436	431	アクアワールド 海美物語	ETC	5.6363
437	432	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
438	433	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.6086
439	434	戦略将棋	TAB	5.6
440	435	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.5913
441	425	スペースインベーダー	SHT	5.5833
442	436	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.5652
443	437	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.5614
444	438	麻雀悟空・天竺	TAB	5.553
445	439	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.5384
446	440	ブレインバトルQ	QIZ	5.5171
447	新	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.5
448	441	「占都物語」その I	ETC	5.5
449	442	ゲイルレーサー	RAC	5.375
450	444	麻雀嚴流島	TAB	5.3333
451	445	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.317
452	446	ハイオクタン	RAC	5.3125
453	447	FIFAサッカー'96	SPT	5.2702
454	448	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.2631
455	449	Break Thru!	PUZ	5.2352
456	新	D-XHIRD	ACT	5.23
457	450	ダイダロス	SHT	5.1951
458	458	サイベリア	SHT	5.1923
459	451	TAMA	ACT	5.1728
460	453	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.1428
461	452	GALJAN（X指定）	TAB	5.125
462	454	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.1142
463	455	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1136
464	456	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.8923
465	457	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	4.8846
466	478	エルフを狩るモノたち	ADV	4.875
467	459	球転界	PIN	4.8666
468	460	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
469	461	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	4.8076
470	462	タイタンウォーズ	SHT	4.8
471	467	キューブバトラー	PUZ	4.8
472	463	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7777
473	464	HORROR TOUR	ADV	4.7368
474	465	3D Lemmings	PUZ	4.7272
475	466	シミュレーション・ズー	SLG	4.7142
476	468	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	4.6
477	471	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.5833
478	469	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.5437
479	470	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4827
480	472	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.421
481	473	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4117
482	474	バーチャルバレーボール	SPT	4.3385
483	475	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.0937
484	476	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.0344
485	477	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
486	479	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.988
487	480	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
488	481	熱血親子	ACT	3.8576
489	482	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8461
490	483	痛快！スロットシューティング	ETC	3.8333
491	487	ゲン ウォー	SHT	3.75
492	485	北斗の拳	ADV	3.7387
493	484	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	3.7333
494	486	必殺！	ACT	3.66
495	489	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2857
496	488	FIST	ACT	3.2765
497	490	学校の怪談	ADV	3.2634
498	491	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.2461
499	492	ハートビートスクランブル	ADV	3.1363
500	493	グリッドランナー	ADV	2.9166
501	495	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.8571
502	494	結婚～Marriage～	SLG	2.8278
503	496	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.75
504	501	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.74
505	498	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
506	500	PLANET JOKER	SHT	2.6511
507	497	カオスコントロール リミックス	SHT	2.6111
508	499	カオスコントロール	SHT	2.5
509	502	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.4285
510	503	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.0
511	504	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	1.9923
512	505	デス クリムゾン	SHT	1.9551

オッズ表サターンB寸評

新着2本はどちらも安定？ 中堅ソフトは要注意

今週の中堅層オッズ表Bは、大きな動きはなかったものの、一部で気になる動きもある模様。まずは「エイナスファンタジーストーリーズ」は41ランクダウンの230位。また、ガンシューティング「エリア51」は、50ランクダウンの253位に。その他、「謎魔界村」と「麻雀大会II」はちょっぴりだけランクアップ。新着2本も意外と下馬評通りで安定か？

「スリーダーティー」は手頃な感じで○。

「GO GOゴール」もまあまあのデキ？

オッズ表サターンC寸評

惹かれあう2連星？ すべての○○○ーはここに集まる!?

先週圧倒的な暗黒パワーに引きづり込まれるように1点台に突入した惑星「大冒険」。暗黒惑星「デス」様との差はなんと0.0372。まさに天文学的(?)確率で、急接近を続ける2つの凶星は、はたして交わることはあるのかそれとも…。ちなみに、惑星デスの遺跡から算出したデータによると、惑星大冒険との衝突は過去数度もあったことが判明(一部ウソ)。今度の衝突はまさに生命絶滅の危機。次号も刮目だ(笑)！

真性惑星(笑)「P.ジョーカー」は彼方へ。

破滅への冒険は再び？ 大冒険惑星急接近だ！

まさに死の惑星？ 惑星デスが来週来襲。

【ついにTHEイス……】「…………たいっちょ……う」「ふひー。今回の特集は甘く見とったの。ま、先週のハマりに比べればまだ楽じゃったが、やっぱワシ1人で原稿書き上げるにはムリがあったの。あ、あとスペシャルサンクス、ウッチー」「誰スカそれ？」「んや、独り言じゃ」「で？」「む。で、今回ワシが引きづり回して各クリエイターにもって回ったワシ秘蔵のセガサターンTHEイスを誰か受けとれー！」「僕、僕」「特集読んで、ちゃんと送っといでやー。ちゃんと全部読んでここで当選者発表するからなー」「僕、僕」「はい、次」

↓次回出走予定馬パドック情報

6月に入って、気になる新作もいろいろ出てきたセガサターン。今週も最速で先取りチェックするぞ！

?着 超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～

バンダイビジュアル／'97・6・6
6,800円(2枚組)／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.66

スカル小隊は敵艦隊の動力源を破壊し、速やかに脱出せよ！

シューティング部分はていねいな作りだし、新作ムービーも美麗。ファンアイテムしては水準以上。ただ、若干ボリューム不足の感があり、肝心のシーンが割愛されているのは残念。ストーリー重視ならば、もっとムービーを増やしてほしかった。(東京都・谷澤鉄平・19歳) 変にオリジナルじゃなく、マクロスの良いところをそのままゲームにしているのがいい。変形する意味がないといわれる自機だが、それはその人の思い入れ方しだいだろう。ただCD 2枚組みにしては、ボリュームが少ない気がする。(神奈川県・疋田隆浩・17歳)

?着 ゲーム天国

ジャレコ／'97・6・6
5,800円,7,800円(ビデオ付き)／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

今までに何度か発売が延期されただけあって、アレンジモード共々、その完成度には感動を覚えるほどのデキ。難易度は高めながら、そのぶん長い間遊ぶこともできる。キャラに感情移入さえできれば、不満点もないのでは？(京都府・金山耕太・19歳) ともすればステージ自体より長いかもしれないコントシーンなど、制作者の愛が感じられる作品。シューターにもギャルゲー好きにもオススメしたい。(愛知県・千田浩史・18歳)

?着 インパクトレーシング

ココナッツジャパンエンターテイメント／'97・6・6
6,800円／SHT+RAC

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.0

レースと、シューティングの組み合わせという、その目の付けどころは悪くないのだが、複雑すぎるのが難。そのうえ地味なので、すぐに飽きてしまう。もう少し難易度が低かったら、取っ付きやすくハマるかもしれないのに。惜しい作品。(千葉県・玉井康次・21歳)

?着 ダービーアナリスト

メディアエンターテイメント／'97・5・30
6,800円／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	―

今まである予想ソフトより、情報の入力が簡単なのがうれしい。それでも、それなりの時間はかかってしまうが……。自分の予想を取り込むことができるのが便利なところ。演出として仮想レースシーンが見られたらもっとよかったのだが。(兵庫県・清山広幸・18歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「パンツァー・ドラグーン」をドイツ語の辞書で引いたら「甲殻竜」だった。そのまんまじゃ。(大阪府・荒井健一・18歳)
●ニチブツよ！「バーチャル競艇」の次は「バーチャル競輪」を出してくれ！ 頼む!!(三重県・木藤貴志・19歳)
●「プリンセスクラウン」「デビルサマナー」ありがとう。今度はセガアトラス合併か？(神奈川県・星野重光・17歳)

セガサターンソフト総評

話題作が続々登場か？

セガサターン夏のキャンペーンが始まった今週。今年の夏は話題のソフトが一気に集結してきているだけに、それぞれの評価がランクインしてくるのが楽しみだね。「リアルサウンド」「スーパーロボット大戦F」など注目作品が目白押しだ。今後も注目！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7911
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.35
3	3	セガサターンキーボード(セガ／9,800円)	9.375
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2175
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1443
6	6	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.6585
7	7	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.7439
8	8	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.7355
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7217
10	10	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.689
11	11	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.64
12	12	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.564
13	13	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.5863
14	14	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.4961
15	15	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.3571
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.1805
17	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0817
18	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	8.027
19	19	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.75
20	20	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.6776
21	21	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6666
22	22	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.4183
23	23	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.2839
24	24	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.9125
25	25	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.925
26	26	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	6.7391
27	27	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4196
28	28	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.6527
29	29	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.4857

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、プロジェクトソニック第1弾にふさわしい話題の超お得ソフト「ソニック ジャム」だ。この話題作は、はたして何着で登場するのかな？ 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ソニック ジャム」は何着だ？
【隊長さんの予想】ここはひとつ3位ってとこでどうじゃ。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し下で6着でいくかな。

6/20号当選者 6/20号着順予想「エーベルージュ(2回目)」は、予想屋大近似予想の134着で決着。今回も予想がニヤピンだったせいか、正解者は応募者中4名いたぞ。抽選の結果の当選者3名は、1回目の当選者とともに欄外で発表だ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本！)あげるぞ。今週は「沙羅曼蛇デラックスパックプラス」の予想をしてもらうぞ。往年の名作の豪華な移植セットの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「沙羅曼陀 デラックス パックプラス」は何点だ？
【隊長さんの予想】ワシこれ好きなんでの。8.5892で。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し高め。8.7952かな。

6/20号当選者 6/20号予想「D-XHIRD」は、今週ご覧の通り、初登場5.23で決着。今回の意外なほどの低オッズには、近似者は少なかったが、新潟県の渡辺剛くんが5.231という最近似予想を出してくれたぞ。渡辺くんにはソフト1本送るからね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
(セガサターンソフト：5本まで)
・サクラ大戦(10点)
・バーチャコップ2(10点)
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression(9点)
・レイヤーセクション(9点)
・学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集中！)
(コメント)(ほしいソフト名)
「ソニックジャム」着順予想：1着
「沙羅曼蛇デラックスパックプラス」オッズ予想：8.7827
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は6月25日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

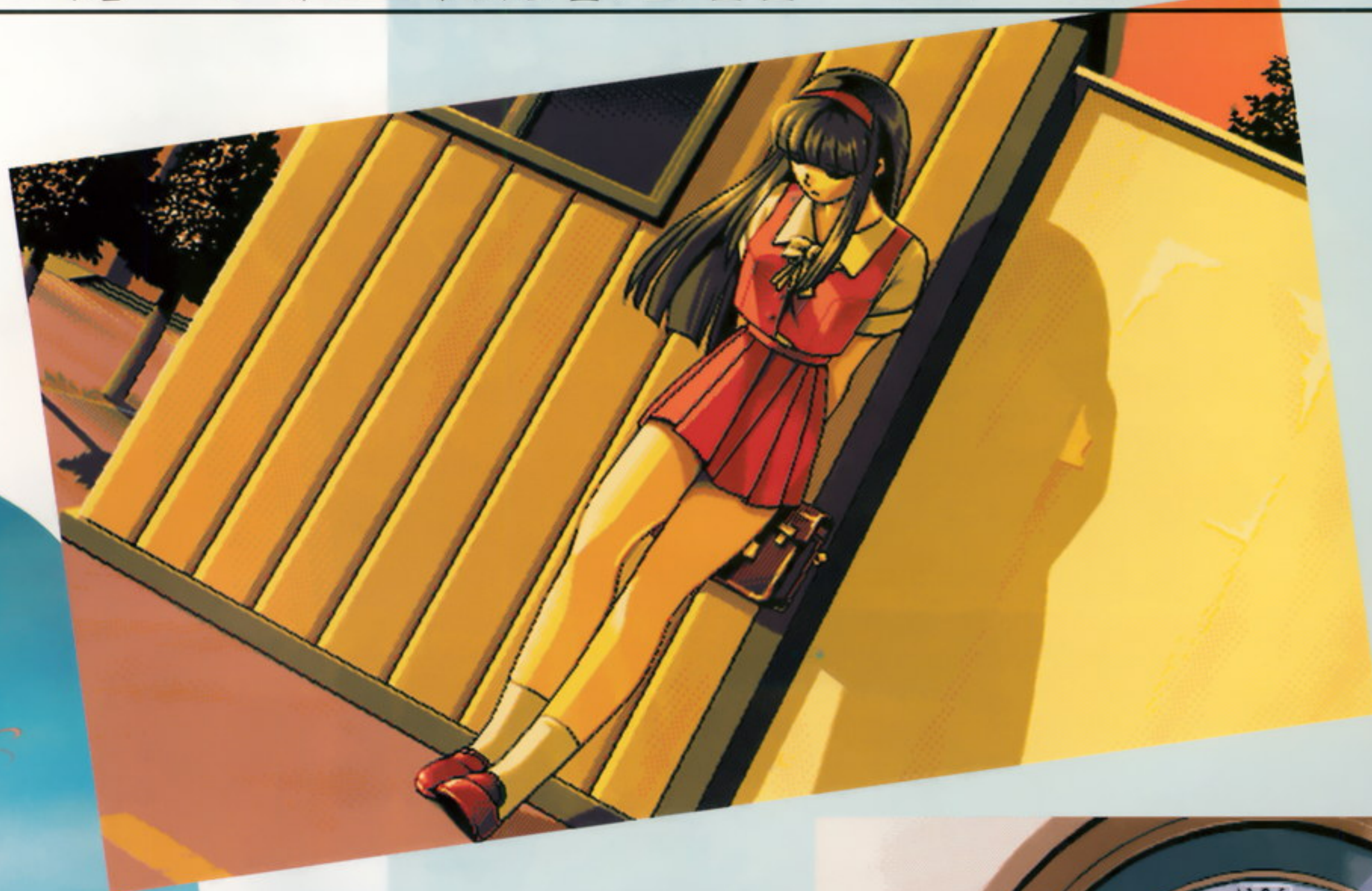
上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

6/20号当選者 6/20号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は埼玉県・佐川洋介くん、兵庫県・桜井信弘くん、京都府・長谷川誠子さん、秋田県・竹内智也くん、茨城県・宮田大くんの5名だ。おめでとう！

【またまた恒例のお楽しみ当選者】「そういうわけで、『エーベルージュ』の着順予想当選者発表じゃ」「まずは1回目。こちらの当選者は7名。抽選での当選者は福岡県・佐々木和敏くん、東京都・柏原武彦くん、愛媛県・森本健夫くんの3名に。さらにぃ！ 2回目の抽選当選者は、香川県・田村聡くん、鳥取県・本田啓介くん、徳島県・坂元宏くんの3名に決定！」「それと、今週入ってきた『SKULL FUNG』のオッズ予想は？」「とりあえずたいちょの勝ちでしたな。でも読者様はスゴイ！ 見事ピッタリ賞出現！ 福岡県・小林潤子さん。確かに5.65でしたよ」「てなわけでキミには特別にソフト2本送っちゃうぞ」「待っててね！」「また来週」

パソコンユーザーを震撼させた

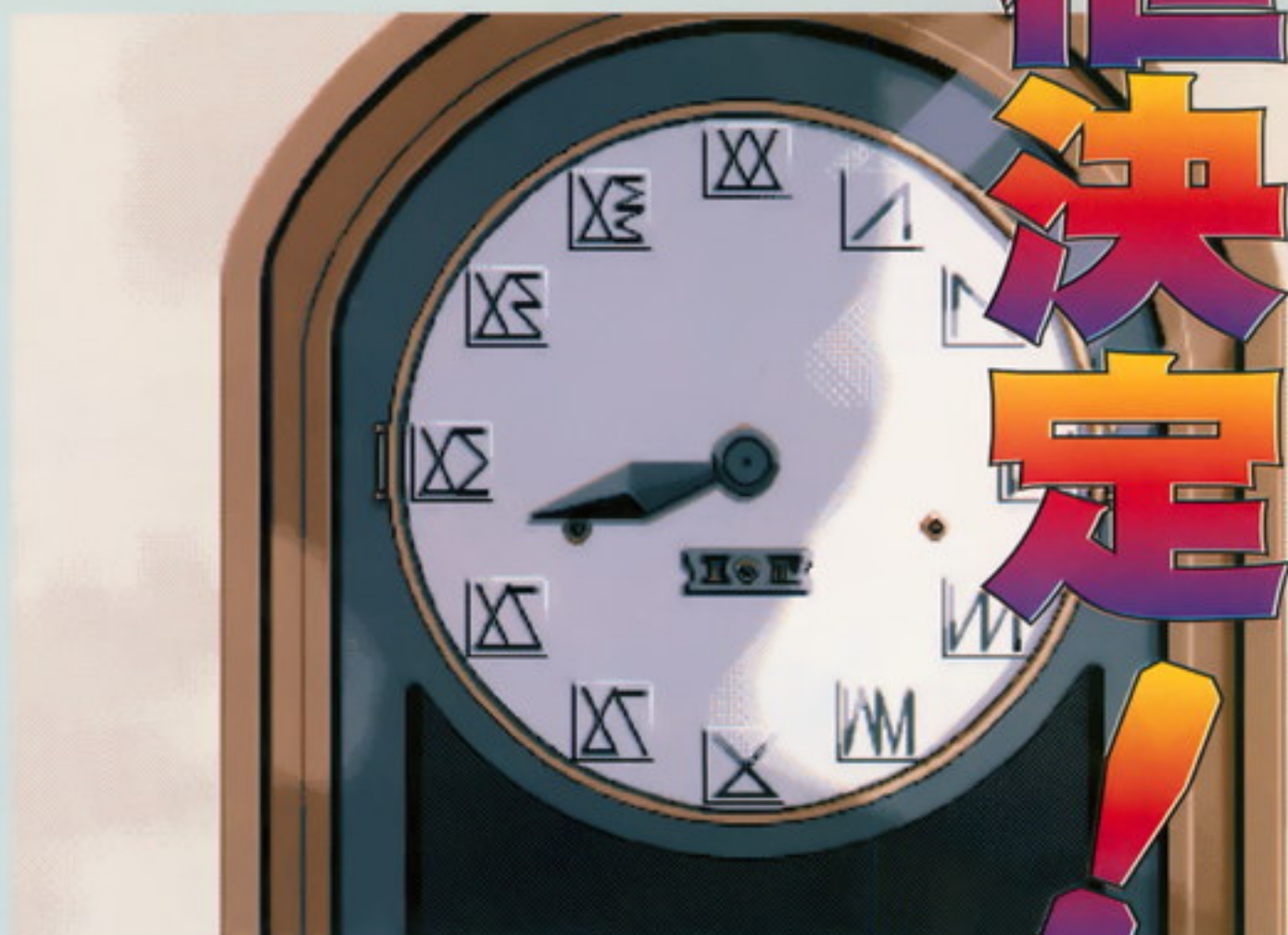
エルフ参入第3弾

壮大なストーリー、独特の世界観、斬新なシステムが多大な評価を得た「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」がついに移植決定！ 剣乃ゆきひろ氏の描く"ユーノワールド"を堪能できる日がやってくる!!

噂の超期待作YU-NO ついに移植決定！

昨年末にパソコンで発売され、X指定ソフトとしての絵的な魅力以上に、練り込まれたシナリオや高いゲーム性が受け、大ヒットした「YU-NO」の移植が決定した。今回は、巷にあふれる軟弱な美少女ゲームとは違う本作の魅力と、現在判明しているサターン版仕様を、パソコン版の画面写真をもとにお届けしよう。

SPECIAL 特報!! REPORT

完成度 5%

'97年内発売予定
価格未定
マルチストーリーシステムA.D.M.S
18歳以上推奨
シャトルマウス対応

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

※画面はすべてパソコン版のものです。

期待は膨らむばかり　気になる

サターンの性能を最大限に生かした表現力、演出方法を追求！

Point 1
18歳以上推奨という壁をどう乗り越えるのか？

移植にあたって気になるのが、X指定だったパソコン版を18歳以上推奨という枠の中でどう表現するか。今までの移植で蓄えたノウハウを生かし、ぜひとも原作のコンセプトを損なわない構成を実現してほしい。

Point 2
物語を演出するグラフィック、音楽、効果音などの追加

グラフィック、音楽、効果音のリニューアルはもちろん、追加も行う予定で現在様々な点を検討中とのこと。これら物語の盛り上げ役をエルフがどう昇華させるか楽しみだ。パソコン版以上の演出になるのは間違いない!?

Point 3
「野々村～」、「下級生」に引き続き、本作でも実力派声優を起用予定

登場するすべてのキャラクターがストーリーに深く関わってくる本作。よって「下級生」のように、女性キャラクターのみしゃべるといった形ではなく、全キャラクターに声優を起用する形になる可能性が非常に高い。

「YU-NO」とはこんなゲーム

パソコン版では、死んだはずの父親からの小包を受け取った日を境に、主人公の周りで数々の奇怪なことが起こり始める…といったところからゲームが始まる。ジャンルはシナリオ分岐型のマルチストーリーシステム。従来のマルチシステムと違うのはA.D.M.S（次ページ参照）という新システムを搭載している点だ。なお、ゲームの大まかな流れは図のとおり。時空を超え、様々な分岐世界の先にあるのは一体何か？　じっくり考えながらよりプレイを深める構成だ。

サターン版仕様は？

Point 4
衝撃的事実発覚！シナリオに大幅な加筆あり!?

シナリオに大幅な加筆があり、特に物語後半は移植というより、リメイクに近くなるらしい。あくまで予測だが、SPディスクに収録された特別編も……!?　パソコン版を遊んだ人ももう一度楽しめることは間違いない。

Point 5
エルフ初の試み　アニメーションパートの付加

現在判明しているのはアニメパートの付加という事実のみ。どういう場面で使われるかは続報を待ってほしい。パソコン版のオープニングデモを強化したムービー、重要なシーンでのイベントムービーなどを期待したい。

Point 6
ゲーム難易度を下げ　プレイアビリティの向上を狙う

その膨大なシナリオ量に加え、音声などの追加で、プレイ時間が長くなりすぎることを懸念。移植にあたって難易度、操作性に調整を加え、遊びごたえと快適さの両立をねらう。

A・D・M・Sとは？

(Auto Diverge Mapping System)

従来のシナリオ分岐型ゲームの場合、プレイヤーが今まで通った道をマップに記録して見たり、事前に分岐点を知ることなどできなかったが、本作ではこのA.D.M.S（アダムス）のおかげでそれが可能となった。これによって、「YU-NO」の世界をより快適に旅することができるのである。

2巨頭インタビュー

～スーパーロボット大戦F　開発中間報告!～

ウィンキーソフト
スーパーロボット大戦F 総監督
阪田 雅彦氏

「スーパーロボット大戦F」が発表されてはや3カ月以上が経とうとしている。少しずつ情報が出てきているとはいえ、未だ全貌が見えないのが現状だ。そこで今回は、開発に直接携わっているウィンキーソフトの阪田総監督へのインタビューを通じて、現在の状況を徹底的に突っ込んでいくぞ。心して読むべし。

スーパーロボット大戦F

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 60%

●バンプレスト
●8月29日発売予定●6,800円
●シミュレーション●1人プレイのみ

バンプレスト
スーパーロボット大戦F プロデューサー
寺田 貴信氏

──まず、開発の状況を直接阪田さんにおうかがいしたいのですが。
阪田　うーん、ちょっと言葉にはしにくいんですが……。シナリオ、戦闘シーン、アニメーションなど、作業を並行して行っているので、実際それらを1つにまとめないとなんとも……。
寺田　パーツはできつつあるけど、全部組み上げるまではわからないですね。
──では、内容のことに少しずつ触れていきたいのですが。これまでの「ロボット大戦」シリーズとここが違うというところを教えていただけますか。
阪田　本来は移植という形でスタートしたんですが、今ではここが同じというところを探すのが大変なくらいです。
寺田　見た目は同じように見えちゃいますけどね（笑）。
阪田　じつはマップなんかもかなり描き直しているんですよ。文字の形などはそのまま流用しているんですが、ユニットのグラフィックなどは大きさが全然違うので、ほぼ全部描き直しなんです。見た目は同じようでも、完全に新しいものと考えてください。
──今、話に出たマップについてですが、今回もマップ上にアイテムが隠されているのでしょうか。
寺田　現段階だと、今回はマップ中には隠されていない、とだけ言っておきましょう。少なくとも「F」では、敵を目の前にして、リガズィなどの足の速い機体で回収する、ということはさせません。もちろん、アイテムがないわけではないのでご安心を。他に目立つ点としては、音声ですね。「新」と比べてもかなりの量が加わっていて、やっと最近アフレコが終わったくらいなんですよ（笑）。「新」とは違って「F」は250人のキャスティングをほぼ完全にオリジナルと同じ方に声をあてていただいてますので、聴きがいもありますよ。
阪田　コン・バトラーVやダンクーガのなどは、合体してしまうとサブパイロットが登場しにくいので、今回は淋しくならないよう、なるべく声を出すように改善しています。戦艦なども面白いですよ。攻撃されたりすると、艦長と副長、女王様と操舵手のやりとりなどが聴けたりして。
──だいたい何分くらいのものが収録されているんでしょう？
阪田　何分というのは少し難しいのですが、容量的にはだいたい300メガバイトくらいですね。
──容量の半分近く使っていると？
寺田　どの部分がいちばん容量を食っているかというと、音声なんですよ。音声のパターンにいたっては13,000くらいはあるはずです。

実際に動かしながら解説をする寺田氏。画面は２面らしく、アムロが登場していた。当然初代ガンダムだったぞ。

──シナリオが110くらいあるわけですから、１話あたり100はセリフが聴けることになるのですか？
寺田　戦闘のやりかたの内容によりますね。１体の敵にショボイ攻撃を出し続けたり、逆に攻撃を受け続けたりしたら増えるかも。ビームライフルを撃つセリフだけでも５パターンくらいあるんで、全部のセリフを聴くのはちょっと無理じゃないかな。それに今まであまり使われていなかったボスロボットにまで敵弾回避のセリフが３つも用意されているんです。これを全部聴くのは至難の業ですね（笑）。さらに言うと、今回ほとんどのキャラクターに声をあてているので、同じセリフでも声優さんが違うし、キャラそれぞれで雰囲気がまた違ってきますから。
──キャラのことが出てきましたのでお聞きしますが、精神コマンドや特殊能力の追加や削除はあるのですか？
寺田　あまり活用できなかったものを削除したり、使いやすいようにマイナーチェンジしています。あと、内容は言えないんですけど、新しく加わったコマンドに、「夢」と「努力」というのがあります。その他は名前を言うとわかっちゃうんで。あとは……。
──「勇気」などは？
阪田　「勇気」「正義」なんかも入れたいんですけど、どんな効果をつければよいのかわからなかったんで、それは入れてません。特殊能力ですが、ニュータイプ能力や強化人間能力などでは、レベルを設けてその差による効果の違いを出そうとしています。これまで活用しづらかったシールド防御や切り払いなどについてはもう少し使いやすいように工夫しようと思っています。ユニットの能力についても新しいロボットが加わったことに応じて増やしています。イデオンのイデバリアなど、バリア系は特に増えてますね。
──主人公キャラについてですが、「第４次」にあった、ある種恋愛シミュレーション的な恋人との関り方があるんでしょうか？
阪田　あります。ただ、それがメインじゃないんで、あまりたくさんは入れられないんですが、いろいろ変わったことを考えてますし、会話などのバリエーションをできるだけ豊富にしていきたいと考えてます。
──今回の主人公も誕生日の設定でだいぶ変わってくるんですか？
阪田　誕生日によって精神コマンドのあるなしというのは、やるととんでもなく大変になるんです。今まで２回やってこりました（笑）。できればほとんど共通にして、少し違うようにしようかと。また特殊誕生日はありません。
──敵キャラなんですが、パラメータの調整はされているのですか？
阪田　現在、仮に作り直しています。あまり賢くなりすぎてもマズいので、多少抜けている面も持つようにしています。まったく新しいものではないのですが、従来の形に沿って、もう少し効率よく動くようになる予定です。
──シミュレーション初心者にも安心、ということですか？
阪田　敵の強さや数、味方ユニットの改造によって難易度は変わってくるんですが、それ以外に今回は新しいシステムも入っているんですよ。今までのシリーズで、少し強い敵が出現して数ターンでいなくなるということがありましたよね。うまい人はその敵まで倒して、経験値やお金を稼いでいたのを、今回では記憶しておいて、その後の敵の増援に変化を生じさせたり、シナリオの分岐をいれたりする予定なんです。基本的には難しいことをクリアできれば、より難しいように指し向けると（笑）。もちろん無理をしなければ、それなりに優しく進んでいけるように配慮しようと思ってますけどね。
──そうするとシナリオの分岐もかなり増えてきそうですよね。
阪田　ええ、かなりシナリオを分岐させる予定です。具体的な数はまだ出せないんですが、１つのストーリーが終了するのに40数話くらいと考えると、その倍以上の分岐があると考えていただいてけっこうですね。エンディングもマルチを予定してまして、最終ボスも複数用意します。ラストのシナリオも３～５種類は用意したいですね。
寺田　今回は序盤の展開が早いですね。以前ですと「発端」「接触」と少しずつ見せていったんですけど、今回だといきなり２話でオルドナ・ポセイダルが宣戦布告してくるんです。このへんは意図的に早くしているんでしたよね。
阪田　そうですね。まあ、変えられるものはできるだけ味を変えていこうと。あんまり同じ扱いばかりだとみなさんも不満に思うでしょうから。
──ロボットについて新しく加えた理由と、削ってしまった理由を教えていただけますか。
寺田　削ったロボットに関しては、理由はあるんですが、説明しづらいですね。ただ、我々が嫌いだから削った、ということは絶対ありませんので。阪田さんもそうですが、削るのはまさに

思わず答えづらい質問が出て苦笑のシーンも。それでも容赦なく突っ込む質問者。果たしてその後出た答えは？　いろいろ話して欲しいのだが……、詳細はインタビューを読むべし。

キーポイント

どのように進化する？
その１

ここにインタビューで聞いたポイントをまとめてみた。目に見える進化だけに驚いているキミは甘いぞ。同じように見えても、味方のパラメータや敵のアルゴリズム、マップやロボットのグラフィックの１つひとつに至るまで進化しているのだ。

1 見た目は同じでも……

グラフィックはほとんど描き直している「Ｆ」。違いがわかるかな？

2 パラメータを再調整

キャラのパラメータはすべて調整しなおし、より遊びやすくなっているのだ。

3 アルゴリズムを再調整

敵のアルゴリズムも再調整。このへんのコダワリがロボット大戦なんだよね。

4 主人公システムの変化

恋人の設定など、若干ながらパワーアップの模様。より主人公になりきれる？

断腸の思いでした。新しく加えたものとして、まずガンバスターは実はゲームボーイ版「第２次G」に入れようとも思っていたんですが、まだ時期尚早と感じて。あれってゲッターとイデオンのパロディ的存在なんで、今回だったら、本家本元と一緒にいるから面白いかな、と思ったんです。イデオンは昔、映画にもなってガンダムと同時上映もされていましたので、オールドファン向けに。エヴァに関しては、人気があり、ストーリーもしっかり作られているので入れたいと。あと「新」では登場してますが、ガンダムWも「第４次」ベースでは初めてなんですよ。

——バランス調整も大変そうですね？

阪田　まだ調整中ですが、イデオンは扱いづらいキャラになりそうですね。

寺田　さっき作ったフレーズなんですけど“イデを制するものは「F」を制する”かもしれません（笑）。イデの話がメインになるわけじゃないのですが、これが「F」の特徴の１つでもあるわけなので。原作を見ているかいないかで、また違った見方になるでしょうね。

——原作ですと、惑星をイデオンソードで叩き割ったり、最後に全キャラが死んでしまったりするんですが、今回もそんなことがあるのですか？

阪田　原作は太陽系外の話で、この「F」は太陽系内の話ですので、惑星を叩き割る、ということはありません。ただ、似たようなシチュエーションが用意されています。また、キャラが死んでしまうことはないですね。プレイヤーが一生懸命にプレイして、結果がアンハッピーだったらツライじゃないですか。だから原作者の方には申し訳ないのですが、だいたいハッピーエンドで終わるようにしています。

寺田　原作ではあり得なかったシチュエーションをゲームとして再現するという目的もありますから。イデオンに関しても、最後のオチを予測している人もいるかと思いますが、何とかそのへんをいい意味で裏切りたいと思っているんですよ。ただ、赤ん坊が泣くとか、惑星を叩き割るだとかいった、キーワードになるものとシンクロするような内容は入れたいと思ってます。

ユーザーをいい意味で裏切りたいですね。（寺田）

阪田　全部のキャラに言えますが、毎回このシリーズは、前作のパラメータを見ずに、いちから作りなおして、再度バランスを調整しなおしているんですよ。ただ、よほどのことがない限り、バランス的にユニットの強弱を極端に変えようとはしていませんが。

——今まさに苦労されていることは？

阪田　もう全部ですね。グラフィックはデモを中心として描き直しや描き足しをしていますし、顔グラフィックも違和感がないように何回も描き直ししているんですよ。

寺田　そうですね、雑誌に出た画面写真と今ここにある画面とでさえも変わってますからね。シナリオもグラフィックもギリギリのところまで修正をくり返しているので、こちらも気が抜けないんです（笑）。

阪田　システム部分でいうと、エヴァとイデオンをどう組み込んでいくか、特にイデオンは、あの能力を再現するためにどうすればいいのか試行錯誤したところがありますね。シナリオでは特にエヴァがなぜロンドベルと行動をともにするのか、エヴァの原作通り南極を消しちゃうと、「第２次」で異星人と結んだ南極条約がなくなってしまうとか、今でも苦労しているんです（笑）。

——気になるセーブ数ですが、いくつできるのでしょうか？

阪田　データの量は現在調整しているのですが、できれば本体内に３つとパワーメモリーにも対応させて、そちらには空きがあるならいくつでもセーブできるようにしたいと思っています。

——では最後に読者へメッセージをお願いいたします。

寺田　発売日がちょっと延びてしまって申し訳ありません。シリーズ最大のボリューム調整と内容の充実をはかるため、もう少し私達に時間をください。期待には必ず応えますから。

阪田　ちょっと大変になってますが（笑）、頑張っています。

——今後の続報も楽しみにしております。ありがとうございました。

（バンプレストにて取材）

ロボット大戦をまとめるおふたりがガッチリ握手。この黄金コンビからどんなものが出てくるか、これからも期待してますからね!!

ちょっと大変ですけどがんばってます。期待してください。（阪田）

KEY POINT キーポイント
どのように進化する？
その２

今回は７つしか挙げていないが、未発表で、この他にも進化しているところは多いハズ。今後、いったい何が発表されるのか、発売まで目が離せないぞ。

5 特殊能力も強化

ニュータイプ能力にもなんとレベルの概念が!! 写真の切り払いも、使いやすくなるらしい。

6 音声パターンは13,000!!

容量はなんと300メガバイト（ビットじゃないよ）オーバー!! 全部聴くことは無理なのか？

7 新ロボットの扱い

本文ではエヴァやイデオンについて語っているが、マジンガー系もカイザーは強いぞ。

スーパーロボット大戦F応援企画

バン！バン！バンプレスト

BAN³ PRESTO

Vol.8

日ごとに増えていくハガキの山を見上げて、このソフトへの感心の高さを感じる今日このごろ。発売が本当に待ち遠しいね！

今こそ集え！ 新旧スーパーロボットファンたちよ!!

気合の部

金

鹿児島県・TOM・T

エヴァとシンクロするイメージのシンジ君、りりしくてかっこいいね。そういえば映画ももうすぐ。早く夏にならないかな。

銀

東京都・カルビ男爵

TV版では敵になったり味方になったりしたけど、さて「F」ではどうかな？

銅

愛知県・N・AOI

新しいメカもいいけど、やっぱスーパーロボットといえばゲッターで決まりだね！

熱血の部

福井県・小川浩司

するとアムロは、ベルトーチカとチェーンとララァの間で悩むのか。役得？

埼玉県・咲紅丸

なんで裸なの？ ひょっとして超えたのは番組の枠だけじゃなくて、ホ……。

脱力の部

千葉県・鈴木小波

なんという皮肉な名前なんだ明日香麗（笑）。もしかしたら彼女の名前のせいで、今回ライディーンがはずされたのかも!?

前回に引き続き夏のアミューズメントスポットを先取り紹介！

妖怪ランド

ここで前回紹介していなかった残り2つのアトラクションを紹介していこう。

今回紹介するアトラクションはゲゲゲの鬼太郎の世界を満喫でき、鬼太郎への手紙が出せたり（もちろん返事もくる）する「ゲゲゲの鬼太郎・妖怪博物館」と迫力の立体映像で異次元の恐怖体験ができる「3Dバーチャルシアター～恐怖映像・霊幻遊戯」の2つを紹介。前者は家族向け、後者はカップル向きかな？

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪博物館

登場キャラとの記念撮影もできる。僕もお姉さんと写りたかったな……。

PIAZZA アクセス

前回もお知らせしたけど、復習ってことで。JR松戸駅の東口に出て、すぐ右を向くと"ピアザビジョン"が見えるはず。そのビルの地下1階がここ妖怪ランドだ。その他、アミューズメントセンター「東京ガリバー」やカラオケルーム「カラエン」もあって1日楽しめるぞ。（営業時間：10時～21時・曜日、季節によって変動あり）

妖怪ランドではこんな鬼太郎グッズも販売されている。もちろんここでしか手に入らないものもあるぞ。

妖怪ランド店長・藤木さんからひとこと

これから夏本番です。ゲームもできて、暑くなったあとは怖い体験もできる。さらにカラオケも楽しめるここにぜひ遊びに来てください。（店長・藤木）

横にいたグレイとパチリ!!

3D バーチャルシアター Virtual Theater
恐怖映像・霊幻遊戯

飛び出てくる映像にマジでビビリ入っちまいました。そこの人、疑うなら1度見てみるとわかるぞ。

ハガキ募集！

今週も、キミたちからの熱いメッセージを募集するぞ。イラスト・文字ネタ・メッセージなど、何でもあり。質問にだって答えてあげちゃうのだ。とにかく何でも思いついたらハガキに書いて、右のあて先までジャンジャン送ってくれ。採用された人にはステキなプレゼントが！ 見逃すなよっ！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 5F ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン「バンプレ」係

サターン版MSHは拡張RAMカートリッジ対応

完成度90%バージョン到着
マスターアップまであとわずか!

SPECIAL 特報!! REPORT

●カプコン
●7月18日発売予定
●5,800円
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ対応

サターンに登場するカプコン産の格闘ゲームの最新作であるマーヴル・スーパーヒーローズ(以下MSH)。編集部に届いた完成度90%バージョンのROMを使って、必殺技とインフィニティスペシャルを紹介しよう。

必殺技

MSHの必殺技は従来のカプコン産格闘ゲームと同じく、特定の方向へ方向ボタンを入れて最後に攻撃ボタンを押す方法で出すことができるので、ストリートファイターシリーズやヴァンパイアシリーズをプレイしたことがある人なら戸惑うことなくプレイできるだろう。

アイアンマン
リパルサーブラスト

かかげた両手にエネルギーを溜め、そこから八方へビームを放つ。リーチが長く対空にも使える攻撃。

ウルヴァリン
ドリルクロー

爪を突き出して相手に突進していく技。出が速く入力方法も簡単なので多用することになるだろう。

キャプテンアメリカ
シールドスラッシュ

所持している円形のシールドをフリスビーのごとく投げつける技。空中でも使用することができる。

ハルク
ガンマチャージ

相手に向かって突進し、体当たりを食らわす技。この技は地上を進むものと空中へ飛ぶタイプがある。

サイロック
サイブラスト

蝶を形どったエネルギー波を飛ばす。空中でも使用可能で、ボタンによって発射方向を変えられる。

ジャガーノート
ジャガーノートパンチ

拳を振り上げつつ突進し、一定距離を進むとパンチを繰り出す。破壊力はあるがスキが大きい。

マグニート
ハイパーグラビテーション

4つの磁力の塊を相手に向けて発射する。ヒットすると相手を引き寄せるので連続技を狙える。

スパイダーマン
ウェイブボール

毛玉のような物を投げつける、いわゆる飛び道具。ヒットすると相手に絡みつき、自由を奪えるぞ。

シュマゴラス
ミスティックスマッシュ

身体を丸めて放物線を描きながら飛んでいく。攻撃判定が強く、空中から出すこともできる。

ブラックハート
インフェルノ

地面に魔方陣を作り、雷を発生させる。それを発生させるまでは遅いが、出てしまえばスキはない。

インフィニティスペシャル

インフィニティスペシャルとは、必殺技の上をいく破壊力を持つ攻撃で、インフィニティゲージを溜めることで使用が可能となる。このゲージは攻撃を出したり、相手に攻撃をガードさせることで徐々に溜っていく。また、キャラクターによって複数個ストックすることもできる。

アイアンマン
プロトンキャノン
巨大なキャノン砲を持ち出し、極太のレーザーを発射する。レーザーが出るまで遅いのが欠点か。

ウルヴァリン
ウェポンX
猛スピードで突進し、それがヒットすると怒濤の連続技が始まる。最後のXを形どった軌跡がイカス。

キャプテンアメリカ
ファイナルジャスティス
相手に向かって体当たりし、それがヒットすると自動的に連続技が発動する。スキが少ないのが特徴。

ジャガーノート
ジャガノートヘッドクラッシュ
頭を突き出して突進していく彼らしい豪快な技。出が速いので連続技に組み込むことも簡単だ。

サイロック
サイスラスト
全身にエネルギーをまとって体当たりする突進技。方向ボタンで方向転換することができる。

スパイダーマン
マキシマムスパイダー
空中から相手へ向かって突撃し、それがヒットすると自動的に連続技を叩き込む技。

シュマゴラス
カオスディメンジョン
コマンド入力後、中Pか強Pを押すと手を伸ばす。その手が相手に接触することで大技が発動する。

ハルク
ガンマクラッシュ
上空へ飛び上がり、隕石を抱えて落ちてくる豪快な攻撃。ジャンプ時にも攻撃判定があるぞ。

マグニート
マグネティックショックウェーブ
衝撃波を地面に打ち込む技。衝撃波は地を走るように前進していき、相手を巻き込んでいく。

ブラックハート
アーマゲドン
上空から隕石を大量に降らす技。相手が遠いとかすりもしないので、接近戦専用の技となる。

新情報大量入手!!謎にみちた絵本の世界

エニックスが自信を持ってサターン参入第1弾ソフトとして推す「七ツ風の島物語」。サタマガ誌上においても、雨宮慶太氏によるオリジナルイラスト連載などを通じて、本作の魅力を存分に展開中。発売に向けて期待が寄せられるなか、さらなる続報が編集部に到着！ ゲーム最大の目的に触れるブックメイキングシステムをはじめ、見逃せない情報がいっぱいだ。

序章からの見どころスポットとシステムの詳細を徹底紹介する

主人公の体験とともに、プレイヤー自身の心も成長していく秀逸なストーリー。仲間を見つけて一緒に行動する面白さ。本作を「アドベンチャー」という既存のジャンルでくくるには、ちょっともったいなさすぎる。ゲームの雰囲気をもっと良い表現で伝えられたら……そんな思いによって、「七ツ風の島物語」は新たに「アドベンチャーRPG」のジャンルで呼ばれることに。今回は序章から第1章にかけてのイベントを紹介し、システムの独創性にも大いに注目していく。さあ、素敵な絵本の世界へトリップしよう。

不思議な形のサナギを背景に、序章のタイトルが浮かび上がる。

画面が明るくなり、突然、サナギに異変が起こったかと思うと。

バカンと割れて竜人が現われた。カバンは最初から持っている!!

ガープ博士覚醒!!

永き眠りから目覚め、冒険への

“竜人”が空から舞い降りた瞬間、島の空気は確かに異変を告げた。彼の名前はガープ博士。七ツ風の島に新しい物語が始まったと同時に、プレイヤーがゲームに引き込まれる瞬間である。

草が、たくさんあるトコロ
何かが、きっと育つはず

初めて島へ降り立ったガープ博士。そばには風の形をした岩が。

自然に囲まれたこの場所で、どんな事件が待っているのだろう。

七ツ風の島物語

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 65%

●エニックス●今秋発売予定●価格未定
●アドベンチャーRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

が少しずつ見えてきた!!

七ツ風の島物語

ものがたり

絵本の中に存在する「七ツ風の島」。そこにはステキな物語があふれ、たくさんの仲間たちが暮らしていた。ところが、謎の「黒い風」が吹くようになってから、島からすべての物語が失われてしまう。困り果てた本の精は、現世界の住人に助けを求めてくる。かくしてガープ博士と一体になったあなたは、自らの手で新たな物語を作り出すために、未知の島へ向かうのだった。

ステキな物語は奪われてしまったが、島は意外に穏やかムード。問題の「黒い風」と対峙する場面はあるのか？

第1歩を踏み出す

ガープ博士は「前身年」という成長期を“サナギ”の中で終え、この世界に目覚める。第１報でお伝えした「トゲの生えた卵」とは、主人公が眠るこのサナギのことだったのだ。島についてからまずやるべき作業は、他の住民たちのように自分が住む家を建てること。それからいよいよ、発見と出会いに胸を躍らせる新生活が始まる。

背景に見えるのは洞穴のアパート？ 誰かが生活しているようだ。

目を見開き、耳をすまして

知識も持たず、仲間も連れず、この島へやってきたよそ者の竜

序章から第1章のアドベンチャースポットを誌上体験しよう!!

ゲーム中に拠点となるガープ博士宅。アンティーク調の家具が置かれ、落ち着いた雰囲気が漂う。飾ってある絵はガープ博士を描いたものか?

EVENT ガープ博士と顔のある家

ゲームの舞台となるセツ風の島には、探求心をくすぐられるステキな場所がたくさんある。まずは意外なアドベンチャースポット、ガープ博士の出発点である「自分の家」をご案内しよう。建て方そのものも謎に包まれているのだが、ガープ博士は自分で自分の家を手に入れる。古い大木の中身をくり抜いたような木の家だ。家の中に入って居心地を試そうとした瞬間、そこでちょっとしたハプニングが。扉が開かず、家の中に閉じ込められてしまうのである。脱出する手段が見つからず、困り果てたガープ博士をじっと見つめるのが、扉の上についた「顔」である。装飾品と見間違うようなその「顔」は自らの意志を持ち、ある問いかけをしてくるのだが……。この質問にどう答え、現在の窮地を脱するのかはまだ秘密。いよいよプレイヤーに謎解きの判断が委ねられる!

謎のアイテムを使うと、大きな木の家が現れた!? このまま入っていいものだろうか……。

最初の試練は家に認められるコト?

中に入ると閉じ込められてしまった! なんと家の主(?)がガープに話しかけてくる。

正体を現した扉の顔。ある質問に答えると、ガープ博士を主人として認めてくれるらしい……。

check point ガープ博士の住む家には便利な機能がそろっている

まるで図鑑のように登場キャラクターが掲載される「風獣記」。本はまだ未完成なのだが、家に戻ればいつでも見ることができるのだ。

ここでは、木の家に備わっている実用的な機能を説明しよう。まず第1に、ゲームの進行を保存する「セーブ」。家の奥に設置されたイスに座ることで、データの記録が行われる。今日はここまで、という意味で使われるのだろう。第2に、丸テーブルに置かれた「風獣記」と「セツ風の島物語」という2種類の本を読めること。「風獣記」は登場キャラの図鑑のようなもの。最初からほとんど埋まっている本の内容が、島の住人たちと触れ合うことで、さらに詳しくなっていく。一方、あとで詳しく説明するが、「セツ風の島物語」はガープ自身が作った本だ。第3に、キャビネットが利用できることが挙げられる。虫の採集というお楽しみの要素などがあり、集めた虫などを標本にして、ここに保管できる。コレクターを気取って、ストーリーを追うこととはまた別の楽しみ方をしてみるのもいいかも。

ー物件紹介ー

- 見晴らし良好
- セーブ可能なイス
- 物語つきの丸テーブル
- 収納キャビネット
- 扉の上に顔あり

七ツ風の島物語

不思議の島を散策する

人。住人たちの優しさに触れ、物語作りのために歩き続ける。

EVENT ニーフとの出会い

最初に出会う住人は名前を欲しがる変なヤツ

誰かに会ってみたい。住人を求めて島の散策を始めたガープ博士は、気まぐれにある家屋を訪ねてみる。そこで初めて出会った変なヤツは、唐突にこう話しかけてきたのだ。「自分の名前を探している」と。島の物語を白紙にしてしまった黒い風は、住人の呼び名まで消し去ったのだろうか。とにかく名前をつけてあげたあとは、自分もきちんと名乗っておくべき。さて、ガープ博士の自己紹介はどのようなものだろう。

ニーフはなぜか空中にふわふわ浮いている。趣味はステキな名前集めというから、かなりの変わり者かも。

EVENT タム婆のおくりもの

静かにまどろむ老婆は知恵と優しさを与える

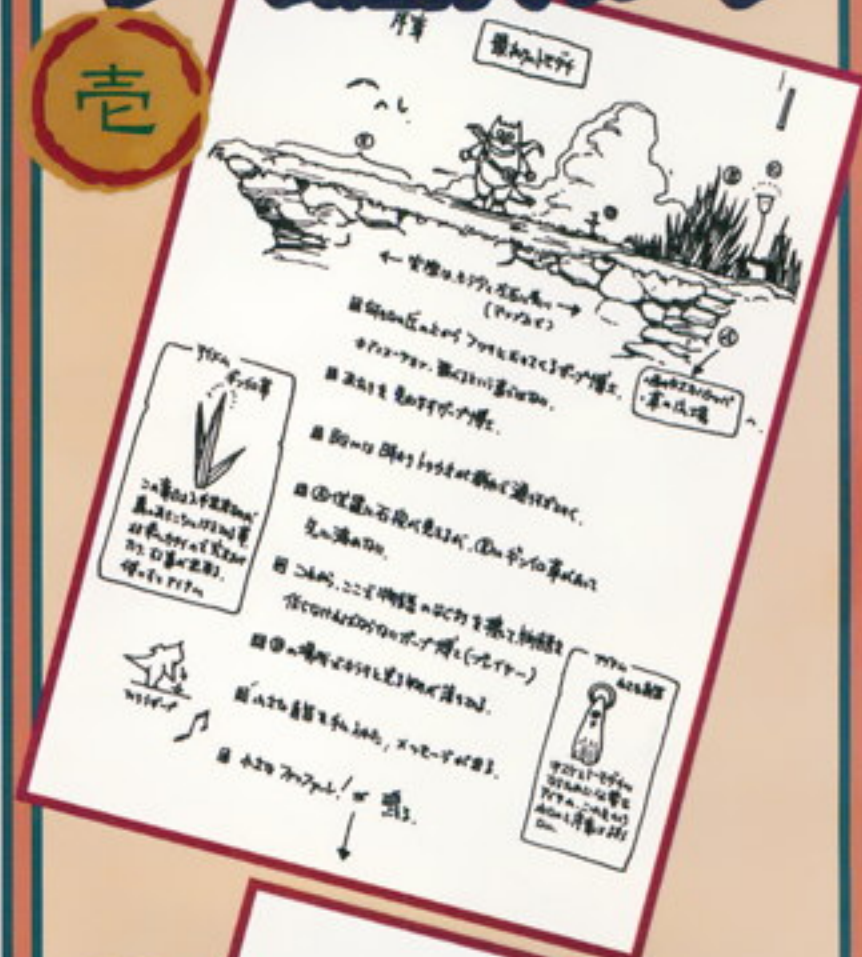
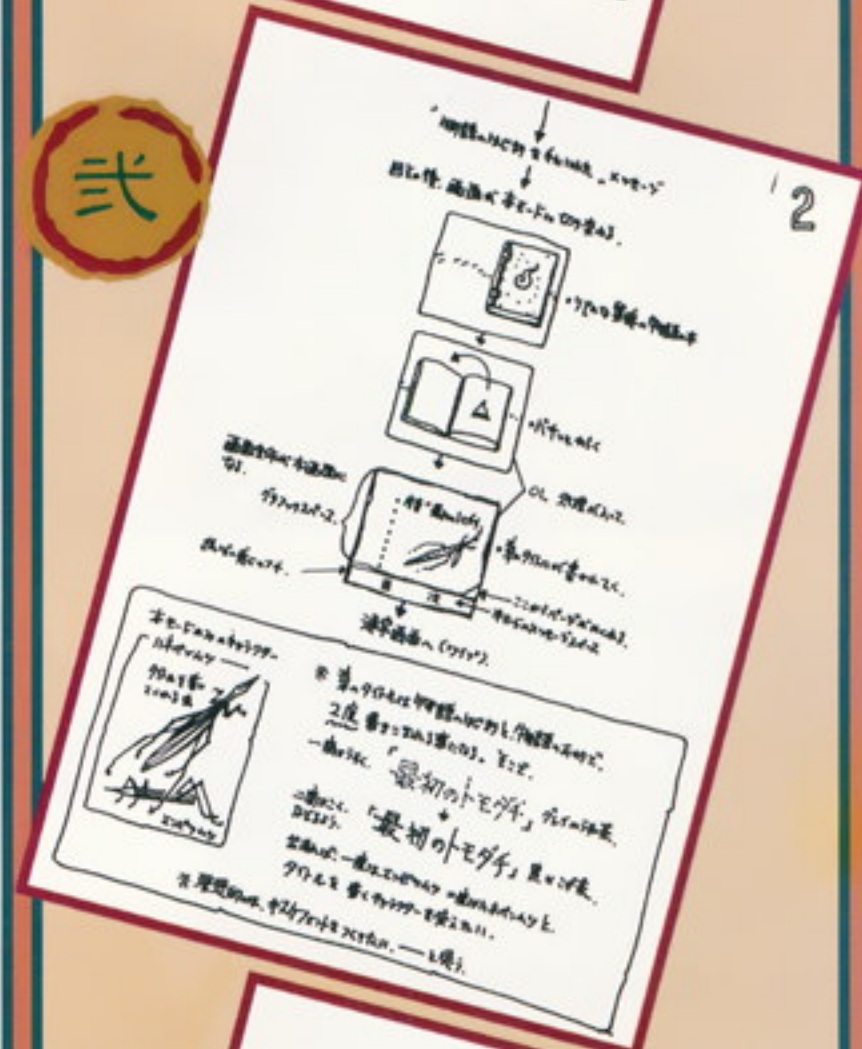
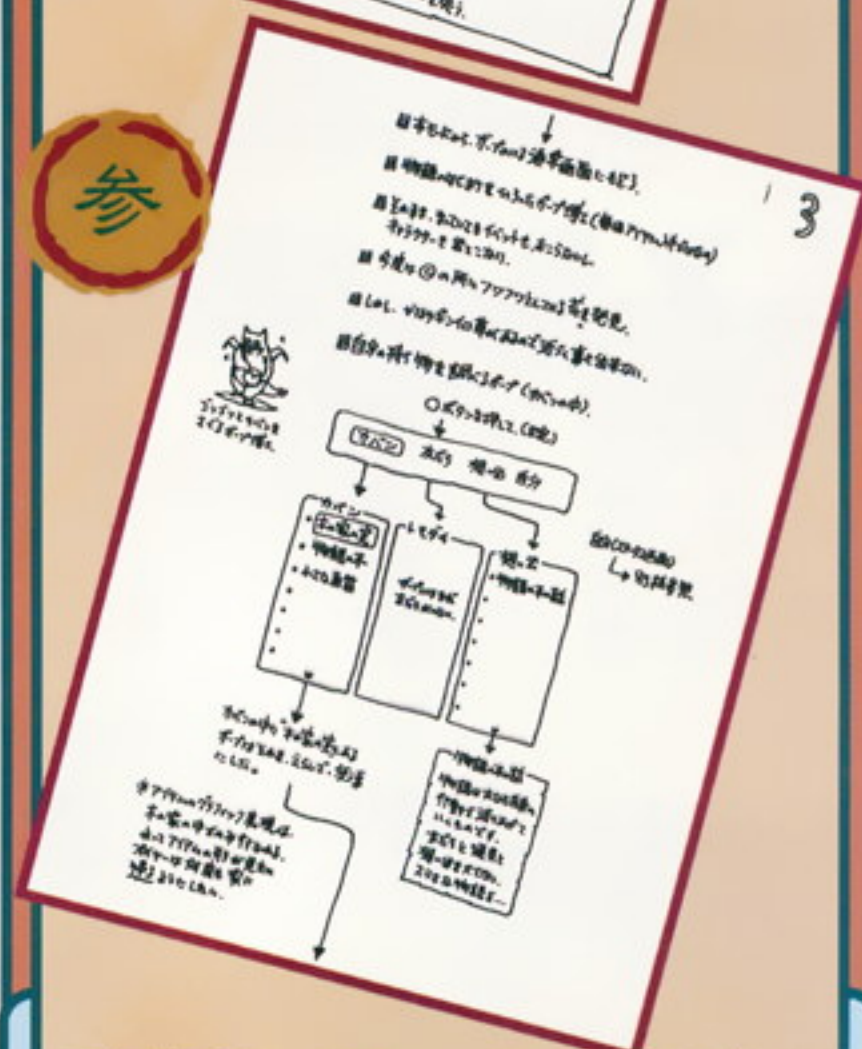
島についての知識を深めるため、さらに散策を続けるガープ博士。道行く途中、見たこともない大きなヒト（？）を見て、思わずギョッとしてしまう……。島の住人の1人、タム婆である。タム婆は、巨大な体を揺らしてモゾモゾと動く。どうやら趣味で虫をたくさん集めているらしい。ガープ博士がタム婆に話しかけると、喜びの感情を浮かべながら、お礼の品を差し出してきた。もらったものは、不思議な形の虫取り機。「知恵ある竜人は必ず使いこなせるはず」、そう言ってタム婆は穏やかに微笑んだ。

とにかく大きいタム婆。ガープ博士の身長と見比べよう。

大グモのタム婆が探しているのは「虫」。協力してあげたいが、いったいどこから見つけてくるのだろうか？

KEITA AMAMIYA PRESENTS ①

雨宮慶太氏によるゲーム進行イメージ

壱

弐

参

雨宮慶太氏（キャラクター・ゲームデザイン担当）によるこの作品の企画書がこれだ。実際は変更が加えられているが、画面のイメージはそのままなのがわかる。

愛しき呼び名は無垢なる

島の住人たちは、ガープ博士と触れ合うことにより

友達は出かける前に1人だけ連れていくことができる。しかし、勝手に眠ってしまったり、迷子になっていることもあるので目が離せない。3人とも遊びたい盛りの子どもで、飽きっぽいのかも。

システム紹介①
世話もやけるが役に立つ
友達システム

SYSTEM 友だちは自由きままに生きている

ガープがつけた
名前はキスケ…
ガープが出会った
さいしょのトモダチ…

ガープ博士は出会ったハサミネズミの子どもに名前をつけてあげるのだ。

友達になってくれる住人は、いつもガープ博士と一緒にいるわけではない。

自分ではどうすることもできない問題は、友達の"特殊能力"を使って解決するようになっている。ただし、友達は"便利なアイテム"同然の存在ではなく、自分で意志を持っていることを忘れずに。一緒に歩いていたはずがいなくなったり、特殊能力を失敗することもある。世話はやけるが、彼らと力を合わせて謎を解けば、イベントクリアの喜びも倍増するだろう。ガープ博士の最初の友達は、草を切る能力を持ったハサミネズミの子ども。名前を欲しがっている彼に名前をつけてあげると、自分の友達だと認めてくれ、お願いを聞いてくれるようになる。

道ばたにいるヘビは七ツ風の島のガイド

島のあちこちには、ヘビがかま首を立ててじっとしている。彼らは敵ではなく、ガープ博士を導いてくれる優秀なガイド。ヘビにはこの周辺の地図が張られており、これを見て島の構造を知ることができるのだ。

伝言板のヘビを見ることで、その周辺の地図が表示されるようになっている。

システム紹介②
物語作りのカギとなる アイテム

SYSTEM アイテムは使用と収集の2つ

角笛を吹いてみる。さわやかな風が笛の音を運んでいく。これから一体何が起こる？

キスケと仲良くぬかるみにハマる。こんな状況にもアイテムが必要になるのだろうか。

ピョンピョン跳ねる虫を見事にキャッチ。虫を上手に捕まえるのは、ちょっとしたコツが必要になる。

登場アイテムの用途は、謎解きに使用するキーアイテム、そして収集を楽しむコレクターアイテムの2つに大別できる。前者は手に装備するか、カバンに詰め込んで持ち歩き（数は制限なし）、主にイベントクリアを目的に使われる。後者は、今のところ虫の収集ができることがわかっている。この七ツ風の島にはコレクターが4人もいるので、集めた物を交換したりする面白さが生まれるかもしれない。

七つ風の島物語

命をその身に吹きこむ

新しい物語の登場キャラとして本に登場するようになる。

刃のような草がジャマで前に進めない。こんなときはキスケに草を切ってもらおう。

キスケ

ハサミのような手で草を切ることが好きなハサミネズミ。性格はきわめて明朗快活。いろんな物を考えなしに切ってイタズラすることもある。

とくいわざ
草切り

クリオン

空を飛べるプロペラウサギの子ども。内気で臆病な性格のために、カンゾウというヤツにいじめられている。出会ったら優しくしてあげよう。

とくいわざ
空中飛行

耳を回転させてヘリコプターのように飛ぶ。なのに彼は、高所恐怖症らしい。

ロクゾウ

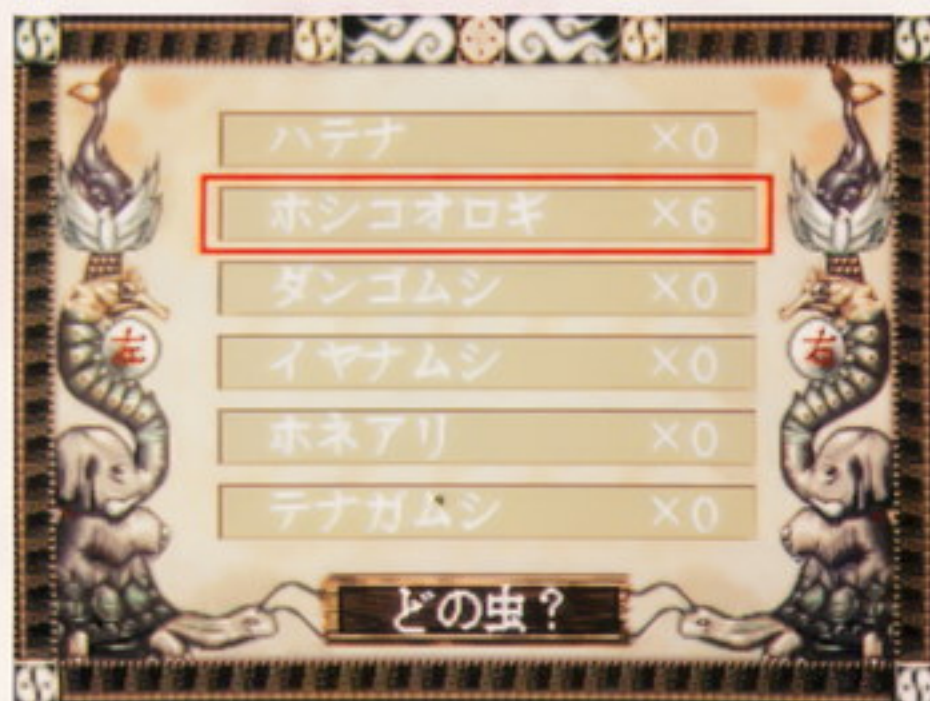
体内の袋に空気を溜められるフクロガエル。まだ幼いのに大人びていて、どこかさめている。島を歩くと、どこかで居眠りしている彼に会える。

とくいわざ
岩の破壊

大声を出して目前の岩を一瞬で砕く。凄まじい表情に注目だ！

虫取り機で虫をつかまえよう!!

道ばたを歩いていると、草むらから虫が顔を覗かせることがある。これらの虫は捕まえることができ、さらに家へ持ち帰ってコレクションすることが可能だ。虫の種類がどれだけあるのかは不明だが、どこにでもいるようなもの、序盤はなかなか姿を見せないもの、見つけるのが非常に困難なものなどが存在するらしい。タム婆がくれる虫取り機を手に入れたら、島を歩きながら虫を集めてみよう。

ハテナ ×0
ホシコオロギ ×6
ダンゴムシ ×0
イヤナムシ ×0
ホネアリ ×0
テナガムシ ×0
どの虫？

アイテム画面では、このようにあとからでも捕まえた虫のリストを確認することができるのだ。

USE ITEM COLLECTION
冒険を助ける奇妙なアイテム

ガープ博士が手にするアイテムの一部を、わずかだがここに紹介しておこう。現在ではまだどんな効果があるかわからないが、どれも我々の住む世界にあるものとは違った形をしていて、非常に興味をそそられる。

木の家の実

ガープ博士が、自分の家を建てるために必要とする重要アイテム。どこか特定の場所で使うことによって、何かが起きるらしい……。

ペンシロチョウ

まるで鉛筆のような体をしたこの虫は、捕まえて標本にすることができる。島のあちこちには、珍しい昆虫がたくさんいるようだ。

ワッカ石

何かに引っかけるような、ドーナツ型をしている。かざすとキラリと光るので、遠くの誰かに合図を送るためのものなのかもしれない。

角笛

動物の角を加工したというより、山伏が吹くほら貝に似ている。この笛の音が大好きという住人が、島のどこかにいるようだが……。

黒いウロコ

どこかで嗅いだことのあるような、なにか懐かしいニオイがする。入手の仕方はわからないが、ウロコの持ち主からもらうのだろうか？

ハテナ

収集用の虫。疑問符のような形をしているからハテナという名前？めったに姿を現さないので、見つけたら確実に捕まえるように。

なんにもない場所…
大きな岩…
大きなサナギ…
小さな風がコーコーと吹きぬ

サナギを割って
めざめたモノ…
サナギを割って

竜人の足跡は素晴らしき

自分の行動がそのまま文章になっていく。勇敢な行いも

システム紹介③ BookMaking（ブックメーキング）

SYSTEM ガープの動きが行間を埋める

このゲームの目的は、絵本の中の島で新しい物語を作ること。だが、ガープ博士が執筆作業をする場面があるわけではなく、具体的にどのように物語が作られるのか不明だった。そこで本作独自のシステム、“ブックメーキング”に注目してみよう。これによってガープ博士の行動が文章に置き換えられ、１冊の物語が作られていくのである。ただイベントをこなしていくような単純なモノではないのだ。極端な例を挙げると、ガープ博士を操ってジャンプした場合、そのまま「ガープ博士はジャンプした」と本に書き込まれてしまうのである！　用意されたシナリオを手繰って進むのではなく、あくまでも自分を中心に物語が作られている。その構成の妙に必ず感激するはずだ。

見知らぬ場所に、ひとりきり。
ここは？　自分は？
吹きぬける風の言葉も
竜人にはわからない。

キョロキョロと見回す竜人…。
ウロウロと歩き回る竜人…。
そして、何かを見つけた！

ガープ博士が覚醒した場面だ。このように自分の行動がどんどん文章に変わっていく。

BookMakingより 行動Ⓐする

キーアイテムを手にしている。正しい使用法でなくとも、なんらかの反応が起こる。

まずは１歩、歩いてみる…
それが、竜人が最初にしたコト。

それから竜人は考えた。
カバンに飛びこんだフシキな実。
この実は、なんの実なんだろう？

答を出した竜人が
草むらに向かって
パッと実を投げこむと
草むらから生まれた
緑色の煙が宙に消えた。

ブックメーキングの進行

STEP① 章のタイトル入手 ▼ タイトルが「キーワード」

章のタイトルはそのままイベントクリアのカギを表している。

STEP② タイトルから連想した謎解きを考えて行動する

いよいよ行動開始。自分でできるあらゆる動きを試してみよう。

STEP③ 情報・ヒント入手 ▼ 登場キャラクターと会う

島を歩いて住人たちと会う。何かヒントをくれるかもしれない。

SYSTEM 書き終えた本を読むと新たな世界が

住人のデータや情報が自分の家で見られるように、完成した物語も自由に読める？

あらかじめ物語は１章ずつ区切られている。大きな謎を解いてイベントクリア、章が１つ完成した時点で、今までの出来事をまるごと読み返すことができるのだ。でき上がった文章はプレイヤーの行動によって内容が異なったり、相手の意図がよくわかるように「セリフ」も追記されるらしい。ゲーム中ではいまいち理解できなかった大事な要素に気づくこともあるだろう。

キラリと地面に光るモノ。
ツヤツヤしてる黒いハネ。
それはナツカシイニオイ。

とつぜん吹いた黒い風…
ニオイも、竜人も吹き飛ばす。
ゴゴーと吹き抜ける黒い風…。
ズーと続く青い空…。

どこまでも
落ちていく竜人。

文章を書くのは「本の精」の仕事。完成したページには、ステキな挿し絵までつけてくれるので、読み返すのがとても楽しくなる。

BookMakingより 行動Ⓑする

同じ場面でちょっと違ったことをしてみる。ここまで微妙な表現が使われるのはスゴイ。

とりあえずジャンプしてみる…
それが、竜人が最初にしたコト。

それから竜人は考えた。
カバンに飛びこんだフシキな実。
この実は、なんの実なんだろう？

答を出した竜人が
なにかをさがすように
３回、実を投げたとき…
草むらから生まれた
緑色の煙が宙に消えた。

物語としてつづられる

気まぐれな寄り道も、すべてが絵本の中によみがえる。

SYSTEM 結果は同じでも過程が違う！

序章では、ガープ博士が自分の家に閉じ込められてしまうというイベントがある。これを例に本作のブックメーキングの凄さについて解説していこう。まず、下の画面写真を見てほしい。これは家から出ようとするガープ博士が、試練を与えられて考えているところだ。同じ場面であるにもかかわらず、微妙に文章が違っているという点に気がついただろうか。問題が提示されても、プレイヤーの思考によってどう行動するかは異なってくる。本に書き込まれる物語は結果だけでなく、そこへ至る行動までを細かくフォローし、でき上がっていくのである。

そして竜人は、ゆっくり
しっくり、考えぬいた。
うかんで消える名前から
ひらめく名前は１つだけ。
扉の顔はさらにたずねる。

今も昔も竜人か…。
かわらず大好きなモノ…。
かわらず大キライなモノ。

全ての問いかけに答えた時
彼は木の家の主になった。

ブックメーキングの一例。どうやら好きなモノと嫌いなモノを質問されているようだが……？

そして竜人は考えた。
１秒間、考えた。
頭にうかんだ１つの名前。
なんかシックリくる名前。
扉の顔はさらにたずねる。

今も昔も竜人か…。
かわらず大好きなモノ…。
かわらず大キライなモノ。

全ての問いかけに答えた時
彼は木の家の主になった。

左の写真とよく見比べてみよう。考えるという行動だけで、すでにこれだけ違いがあるのだ。

STEP④

謎を解く
▼
イベントクリア

謎を解く。して使用しているものだ。画面はクリアの例と

STEP⑤

章の完成！
▼
絵本を読み返す

シン…。
しずかになる丘…
小さなさわめき…。

大きな木の芽が
ブーと、ふくれて
クンクン、クンクン
大きくなって…。

できあがったのは
りっぱな扉のついた
大きな木の家。

１つの章が完成した。さあ、自分の物語を読み返してみよう。

次の章へ突入！

物語完成までの道のりは１本道ではない!!

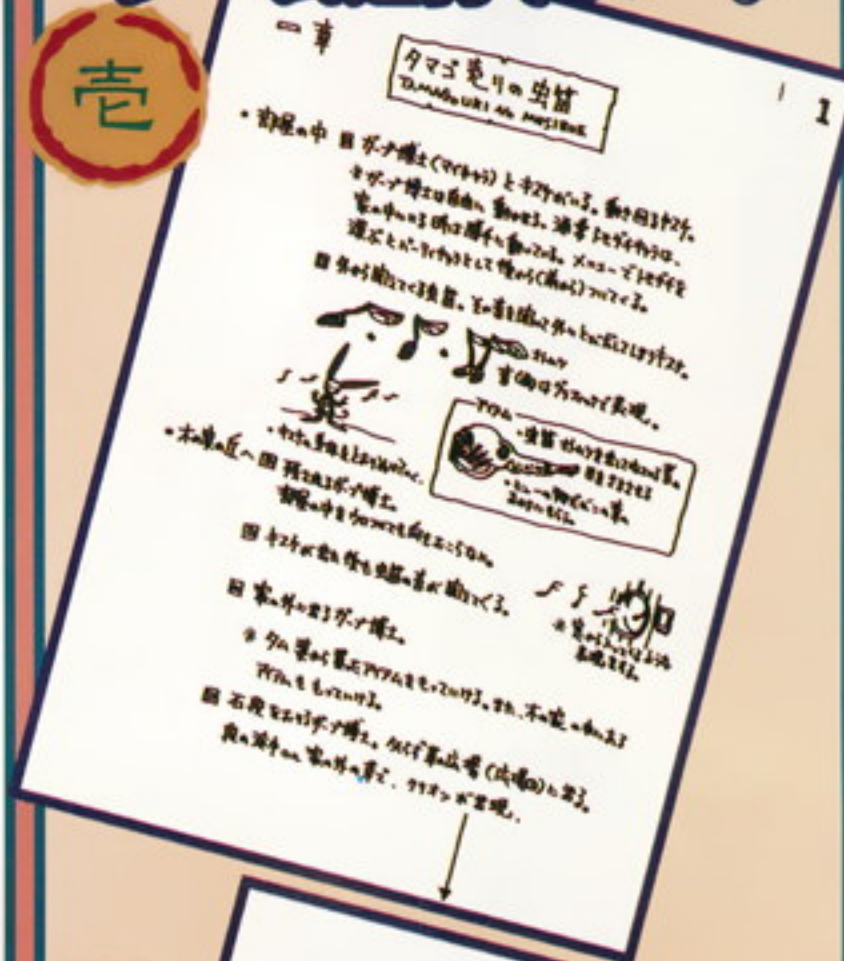
主人公を自由に動かせる操作性と、ブックメーキングシステムの柔軟性。この２つによって、謎解きに終始することのない、この作品の自由度の高さを感じてもらえたと思う。難しく考えずとも、ただ島を歩くだけで、立派に問題の解決に向かっている。物語を作るということは、そんな気楽な感覚なのだ。ただ１本道を歩く必要なんてまったくない。思い思いに寄り道をしながら、自分だけの「七ツ風の島物語」を作り上げる楽しさを見つけてもらいたい。

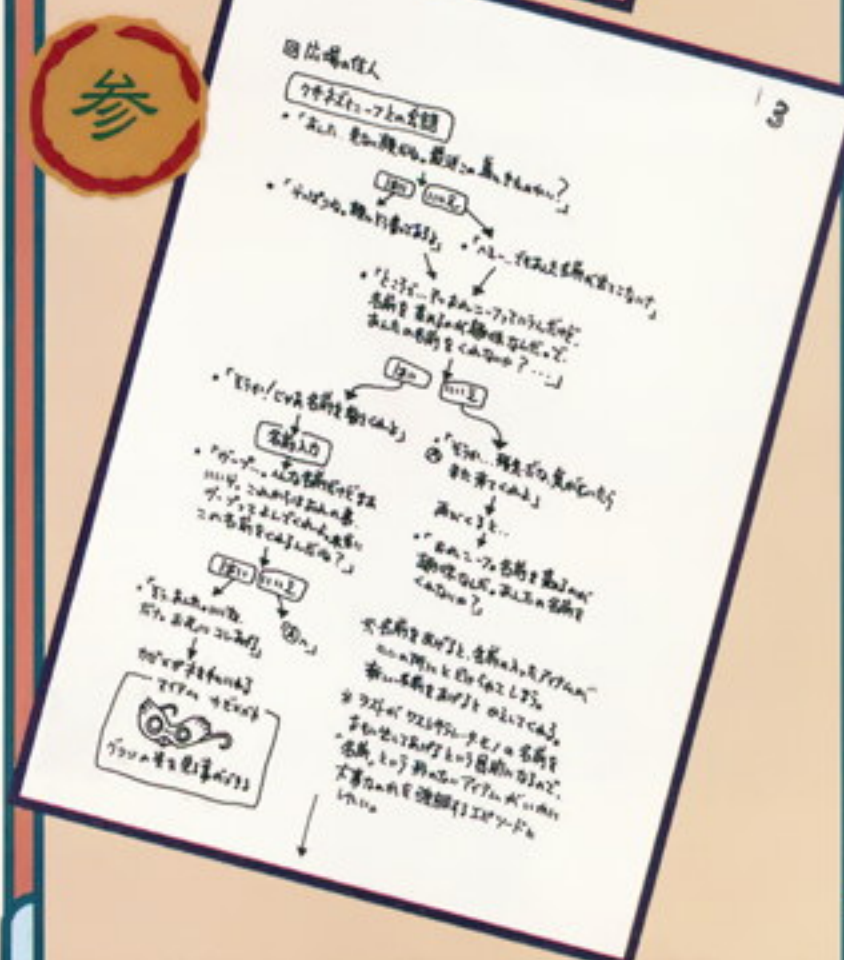
忘れてはいけないコトがある。
彼の名前は、ガープ…。

なくなってしまった物語を
新しくステキな物語でうめていく
めざめたばかりの竜人の名前…。
<END>

うずまきの絵が可愛い「七ツ風の島物語」のカバーだ。プレイによって変わっていく文章を読み返すと、とても不思議な気分になるはず。

KEITA AMAMIYA PRESENTS ②
雨宮慶太氏によるゲーム進行イメージ

壱

弐

参

ここに書き込まれているのは、アイテムや登場キャラの役割など。中にはまだ見たことのないものもあるが、すべてがゲームに採用されているかはまだ謎だ。

※「ブックメーキングの道行」で使っているシーンは「1章」のものですが、「本画面」はすべて「序章」のものです。これは、あくまでもシステムをわかりやすく解説するために使用したもので、実際のシステムとは異なります。

サターンで新しい"魔神転生"が動き出す

RONDE 【rɔ́ndou】～輪舞曲～

SPECIAL REPORT 特報!! 完成度70%

●アトラス
●9月中旬発売予定
●シミュレーションRPG
●6,800円(CD2枚組)
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

スピーディ&ドラマチック これがシミュレーションの新しい形だ

悪魔との交渉、そして合体。悪魔を仲間にする＝「仲魔」という言葉を生み出した「女神転生」シリーズ。魔神転生はその「仲魔」システムを、シミュレーションという形で楽しめるゲームなのだ。そして「RONDE(ロンド)」が動き出す。高さの概念が加わった3Dマップ。マップの広さ、敵や魔法の数を必要最低限に押さえてゲームをスピーディに展開させ、随所に入るムービーやイベントがストーリーをドラマチックに演出していく。今回は入手した画面写真から「RONDE」のゲームシステムを考察していこう。

マルチシナリオ

洗練されたビジュアル

3Dマップが「魔神」を変える

CHARACTER

繰り返される魂の転生

「RONDE」のテーマは、魂の記憶とリ・インカネーション(生まれ変わり)。「RONDE＝輪舞曲」とは繰り返される魂の転生を意味している。主人公たちの転生の謎とは何か？　この「RONDE」は主人公の行動しだいで変化するマルチエンディング。彼らの冒険の結末はプレイヤーが決定する。ここではストーリーとその中心となるキャラクターを紹介しよう。

弥勒飛鳥

主人公。年齢は19歳。細身の体格だが、子供の頃から祖父に古武術の鍛錬を受けているため、見た目よりも強靭。常にクールで動じない性格だが、内側には意外なほどの情熱と強固な意志があり、どんな困難にも正面から立ち向かう。

早乙女桜子

飛鳥の高校時代からの友人。19歳で知的で古風な容姿、和風な髪留めを付けた長い髪と、凛とした表情が印象的な美少女。その名前からも清楚な印象を受ける。メインキャラの中の紅一点。

STORY

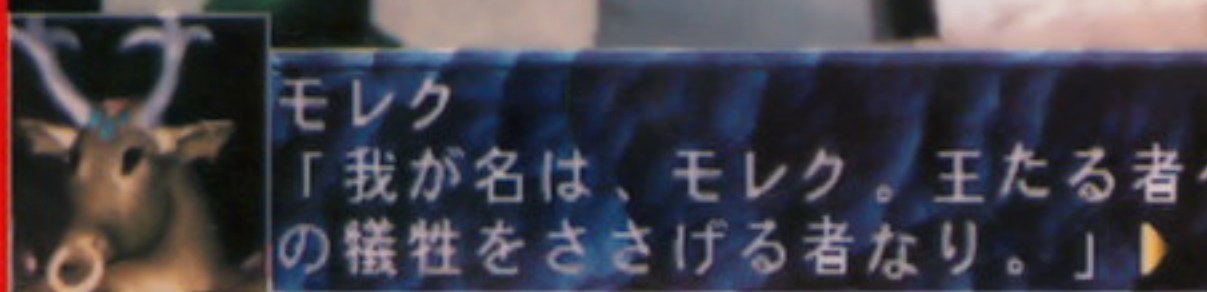
西暦2008年8月、日本の遺跡調査隊が南米大陸奥地で、アステカの巨大遺跡を発見した。その遺跡の中央にはクリスタルで造られた、おぞましい姿をした彫像が数体安置されていた。そして舞台は東京へ。東京にある大学の考古学研究所で、発見された巨大遺跡の研究が行われていた。そしてクリスタル像の彫られた不可解な文字を解析に成功。その文字とは魔界を出現させるためのものだったのだ。

ある日、弥勒飛鳥と弟の聡、その友人、早乙女桜子、松本慶太は博物館に展示されたアステカの巨大遺跡を見に来ていた。そこで4人は突如魔物に襲われ、聡が連れ去られてしまう。「なぜ？」主人公は疑問を感じずにはいられなかった。そして飛鳥たちは聡を奪回するために、魔界へと足を踏み入れる。

それが悲劇を生む物語の始まりとは知らずに……。

意外に行動力のある桜子。巨体の慶太ならではのセリフにも注目。2人は弥勒兄弟とともに博物館へ行き、事件に巻き込まれていく。このあと、彼らはどう動くのだろうか？

松本慶太

同じく飛鳥の高校時代からの友人で年齢は19歳。筋肉の塊のような巨体の持ち主。いかつい顔の中に何処となく純情さの残る風貌を持つ。

そして事件の鍵となる兄弟

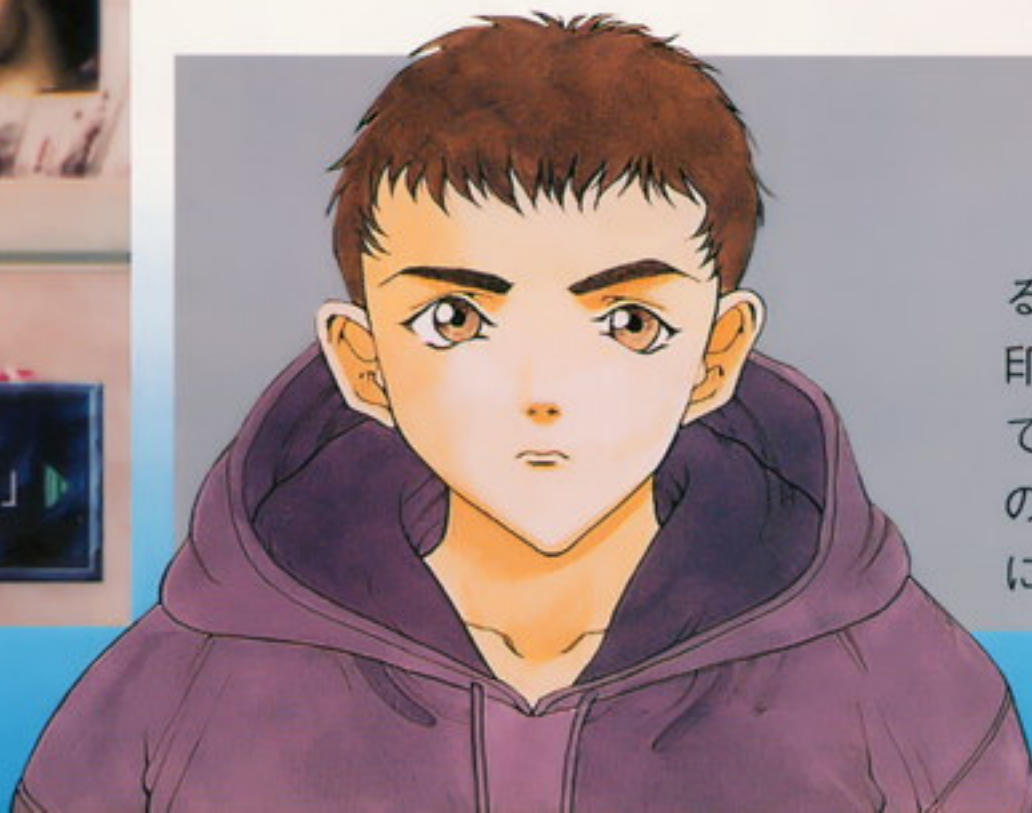
突如、博物館に現れた悪魔たちに襲われる聡。彼らは聡をどこへ連れ去ろうとしているのか？

弥勒　聡

飛鳥の弟で高校２年生。好奇心旺盛で明るい性格の持ち主だが、どことなくひ弱な印象を受ける。博物館の事件で連れ去られてしまう。なぜ聡がさらわれたのかは、このゲームのテーマである“魂の転生”の中に隠されているのかもしれない。

AD2008 AUG 新宿

8/8

有明

MAP
3Dマップが新しいバトルを産む

最も大きく変わったのがフィールドマップ。3Dになり高さの概念が加わった。広いフィールドでダラダラとプレイするのではなくある程度の広さと高さを使って、常に密度の濃い戦闘を楽しめる。シミュレーションでは定番のターン制なので、とまどうことなくプレイできるだろう。実在の地名が登場する近未来を舞台にした世界観は全く変っていないようだ。

21世紀の世界がその舞台となる。街やSHOPを移動するステージマップは見慣れた東京を再現している。下の写真は戦闘フィールドマップ。背景を見ても街中というより、異世界の雰囲気だ。種族によって移動の距離や場所が変化するなど、前作までのシステムを継承。それに高さの概念がどう関わってくるのか気になるところだ。

上の写真は最初に悪魔と闘う博物館の中。3Dマップになると建物の中と外ではフィールドマップもここまで変わる。キャラクターユニットは上半身のみが描かれ、さながらチェスの駒。視点も3Dを生かして、プレイヤーは自由に変化させて見ることができる。また、ユニットはそれぞれ色分けされているので一目でわかるぞ。魔神シリーズには欠かせない月齢を表す月も、マップに合わせ立体になっているところにも注目。

BATTLE
美しいアニメーションで迫力のバトル

もっとも白熱するのがこのバトルシーン。キャラクターはすべてポリゴンで描かれ、斜め上から見下ろした視点で展開する。今までの魔神シリーズとはまったく違ったビジュアルだ。剣を振り下ろす、などのバトルアクションはどこまで滑らかに表現できるのか？　個性的な外見の悪魔をポリゴンでどこまでキレイに描けるかなど、これからの情報に期待。

キャラクターごとに攻撃のアニメーションパターンも大きく変わってくる。

TALK
悪魔との交渉

シリーズならではの悪魔との交渉。敵である悪魔を「仲魔」にするために欠かせないコミュニケーションだ。今まではCHAOSやLAWなど属性の違いで仲魔にできる悪魔が変化したが、今作は属性という概念がない。しかし、今回からは一度倒した悪魔でないと交渉できないのだ。

MAGIC
魔法効果の美しさを見よ

特殊攻撃が多いのもこのシリーズの特徴。画面全体で大きくキャラを包み込むように、表現する魔法効果が新鮮だ。

上がおなじみの石化にらみ、左がハロウィンの魔法効果。背景の暗さが魔法効果の画面を引き立たせているようだ。

店もポリゴンを使ったリアルな演出がされている。現代に酷似している世界だが単位は円ではなく魔っ貨（マッカ）なのだ。

REMIX

新合体システムとは？

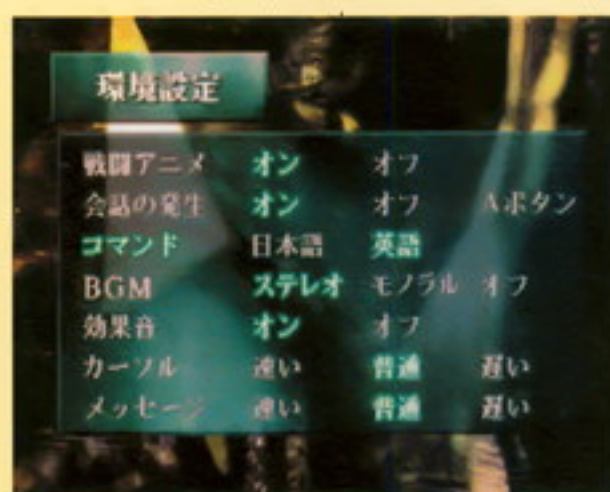
仲魔同士を合体させ、違う悪魔を作り出す。ゲームをプレイするうえで欠かせない「悪魔合体システム」。魔神シリーズでは「REMIX（リミックス）」と呼ばれている。REMIXには法則があり、種族によって生まれる悪魔も決まっている。前作まではREMIXでしか出現しない種族も数多くいた。今作でも「REMIX STATION」を使って行うが、前作では戦闘マップ上でもできたが今作ではどうなるのか？　また詳細は不明だが、REMIXのシステムが新しくなる。通常の２身、３身合体に加え、クローニング、クリエイト、武器封印など、より遊びの幅の広がるシステムが加わった。どんな新たな悪魔を生み出すことができるのか楽しみだ。

SHOP

近未来の雰囲気が漂う

武器などを購入する店。魔神シリーズでは仲魔の召喚に使うマグネタイトを扱う「MAG SHOP」や、宝石を扱う「RAG SHOP」がある。どれも近未来の世界にふさわしい店構えだ。

OPTION

豊富なオプションでより遊びやすく

ゲームを快適に進めるためにはオプションも重要な要素だ。スピーディに進めるなら戦闘アニメーションOFFにしてみよう。

ショップやマップのメニュー画面の表示を英語と日本語に切り替えられる。サイバーな世界観を壊したくない人は英語で、魔神シリーズ初心者や英語が苦手な人は日本語でどうぞ。より遊びやすく、細かいところにも気配りが感じられるね。

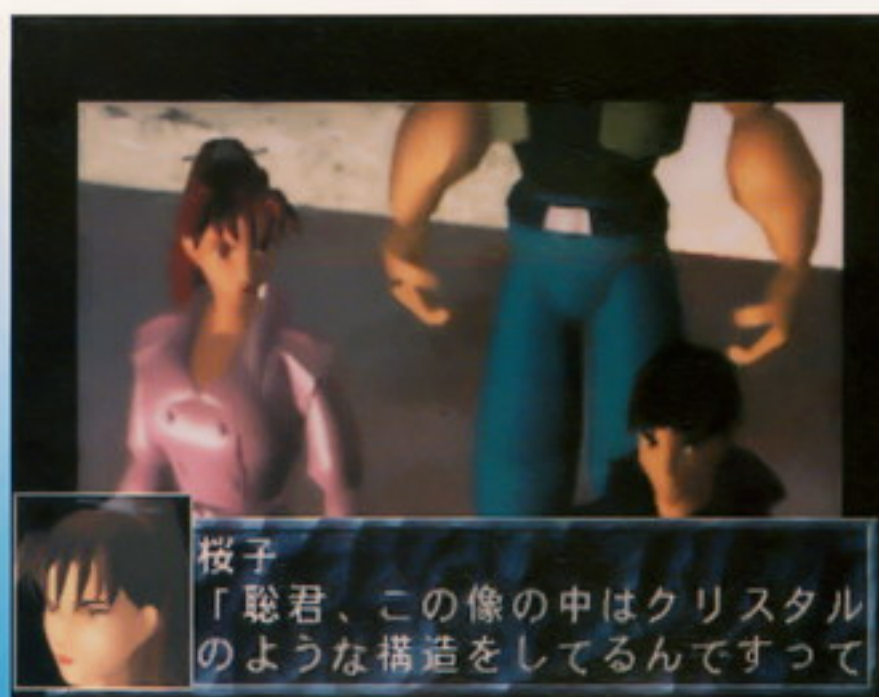
仲魔に名前がつけられる

今回は仲魔に「ニックネーム」が付けられるぞ。仲魔への愛着もよりいっそう強くなりそう。簡単には手放せないね。

「魔神転生II」では

フィールド上の合体は「FRY-DAYシステム」、３身合体などは「RIMIX STATION」に行ったのだが……？

博物館での出来事、そして彼らの日常が終った

聡が連れ去られたのを、きっかけに彼らの生活が変っていく。この後のストーリー、そして新システムの詳細はこれから徐々に紹介していく。続報を待て！

その飾らなさが魅力!?

テレビドラマから舞台まで幅広く活動するマルチタレント・菅野美穂。その人気ぶりは、彼女がブラウン管や雑誌のグラビアを飾らない日はないほどである。

でも、話してみればやっぱり普通の（面白すぎる？）女の子。現在の近況や、初恋相手とのエピソードを話してくれた。さっそく次ページへＧＯ／

菅野美穂プロフィール

昭和52年8月22日生まれ。19歳。ドラマ「ツインズ教師」でデビュー後、主にドラマ、映画などに出演。もちろんゲームへの出演は『リアルサウンド』が2作目。ベロベロ系が好きな女の子。スリーサイズは上から81、57、82。

菜々を"演じなかった"菅野美穂の横顔

Real Sound ～風のリグレット～

「四次元ガール」にインタビューを敢行／

今週は飯野氏のご厚意により、『リアルサウンド』に菜々役で出演した菅野美穂さんへのインタビューが実現。スタジオでの撮影中、突然うかがった取材班に彼女はにこやかに答えてくれた。

特報!! SPECIAL REPORT

●ワープ　●７月18日発売予定　●6,400円
●インタラクティブサウンドドラマ
●CD-ROM　４枚組　●初回特典付

スタイリスト／[illegible]　衣装協力／le coeur blanc

『リアルサウンド』の仕事を通して、
気がついたことがあるんですよ。
演技ってやっぱり、
何もしないのが1番だなって。

彼女の初恋の相手は
ドリフのかみなり様!?

編集部：発表会のときはまだ収録の途中でしたよね。終わってみた今、ふりかえってみると？
菅野美穂（以下菅野）：クランクインするまえに、膨大な量の台本を渡されたんですけど、これ５日間でできるの？みたいな(笑)。今はドラマの『いいひと』（火曜夜10時　ＣＸ系）とか、７月から始まる『失楽園』のテレビドラマ版なんかの収録をかけもちでやってて。『リアルサウンド』の仕事を通して、気がついたことがあるんですよ。演技ってやっぱり、何もしないのが１番だなって。いつもは「『リアルサウンド』ではどんなことに気をつけて演技しましたか？」ってまず聴かれちゃうんですけど、何にもしてないんで答えられなくて(笑)。坂元さんの脚本がすばらしいこともあって、それを声にできればいいかなって感じでしたから。
編集部：今、初めて生の声を聞いて感じたんですが、たしかに他の仕事でも地声のままですよね。ところで『リアルサウンド』の博司って、ちょっと記憶力がアレというか……(笑)。
菅野：そうですよね(笑)。でも私の子供のころの初恋相手って、ドリフのかみなり様みたいな天然パーマだったはずなのに、久しぶりに再会したらさらさらのストレートになってて。人の記憶って曖昧なんだなあって思ったりもしました。本気で10年くらい天然パーマだと思ってて。勝手な思いこみだったという(笑)。
編集部：子供のころ、ゲームで遊んでました？
菅野：好きでした。ＲＰＧとか。今は忙しくてなかなかできないんですけどね。最近は『パラッパラッパー』をちょこっとやりましたけど。
編集部：あれは楽器みたいでいいですよね。そういう意味で、『リアルサウンド』もゲームじゃなく、パッドで操作できるラジオかな、と。
菅野：あ、そうですね。自分でディレクションできるドラマみたいな。自分が博司君でもあり、監督でもあって。これまでゲームをやったことがない人もぜひ手を伸ばしてくださいね。

キミが考える『リアルサウンド』の風景

本誌『リアルサウンド』では、読者の皆様が想像した風景や、登場人物などのイラストを募集します。優秀作は記事中のビジュアルとして大きく掲載されることもあり。あて先は欄外で。

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「僕の私のリグレット」係　締切は7月末日

サターン版 CHECK POINT! 1

オープニングムービーが入る!!

新たにモーションキャプチャーされた、ハイエンドモデルによるオープニングが導入されることが決定！　今回紹介するのは“かすみ”だけだが、おそらく全キャラクターが登場する、カッコイイ＆カワイイものになるだろう（右の写真の武道館？の名前にちょっと注目）。また、エンディングも新しくなる予定だそうだ。どんな演出が施されるのか、今から楽しみだ。

サターン版 CHECK POINT! 2

ハイレゾ&1イントのハイクオリティ画像

このゲームでは、２つのCPUに加え、DSPをフル活用したポリゴン＆画像処理を行なっている。「VF2」などでおなじみのハイレゾ画面で、1イント(1/60秒)の処理を実現!!　サターン初(？)ともいえる、DSPを最大限活用したというプログラムの威力は、イチから作り直したキャラクターや、背景描画の細かさなどに表れているのがおわかりいただけるだろうか。開発チームいわく、「アーケード版には戻れない」デキばえ。動かしやすさだけでなく美しさも優先した、というキャラクター達が、なに不自由なく動いている姿は、サターン3D格闘ゲームの最高峰といっても過言ではない。

ジャン・リーのドラゴンブローを食らって吹き飛ぶザック。背景のビルも立体的に描かれ、ハイレゾの鮮明画像が映える。

かすみの飛燕。通称「幸せ投げ」というらしいオフェンシブ・ホールド。さらに飛燕逆落という技につなげることもできる。かすみ、バイマンともに背景と同化することなく、ちゃんと立体感を有していることに注目。

ティナのドロップキック。２人の足など、各パーツがちゃんと女の子らしく丸く見えるように作られているのがおわかりいただけるだろうか？スタッフの女性キャラへのこだわりは、相当なモノ。完成時にはより一層の艶やかさが期待できる？

ついにサターン版の画面を公開!!

DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ

特報!! SPECIAL REPORT　完成度 65%

ついに実機上で動くサターン版の画面を初公開！　アーケード版以上のクオリティと開発陣が豪語する、その真相が今、白日のもとに!!

●テクモ●秋発売予定●価格未定●3D格闘アクション●全年齢推奨●2人対戦プレイあり

サターン版 CHECK POINT! 3 技モーションは大幅な修正が加えられる

技モーションに関しては、タイミングこそ同じだが随所に改良が加えられている。サンプルとして発表された画面からも、より自然なモーションになったように感じられた。1つひとつの技について見直しがされているらしい。ここでは、ジャン・リーのドラゴンキックを例に挙げるが、足の振り上げ方に変化が見られる。

●ジャン・リーのドラゴンキック（サターン版）

相手に向かって軽く助走し、片足で踏み切ったあと、右足を大きく突き出しての飛び蹴り。細かく注意して見ていくと、踏み切り時の手、踏み切った後の足のたたみ方などに違いが見られる。打撃技モーションの傾向としては、いわゆるキメとなるポーズにはあまり変更がないようだが、出かかり部分や終わった後などの細かい部分が滑らかになり、よりキメとなるポーズを引き立てるような改良が施されているようだ。

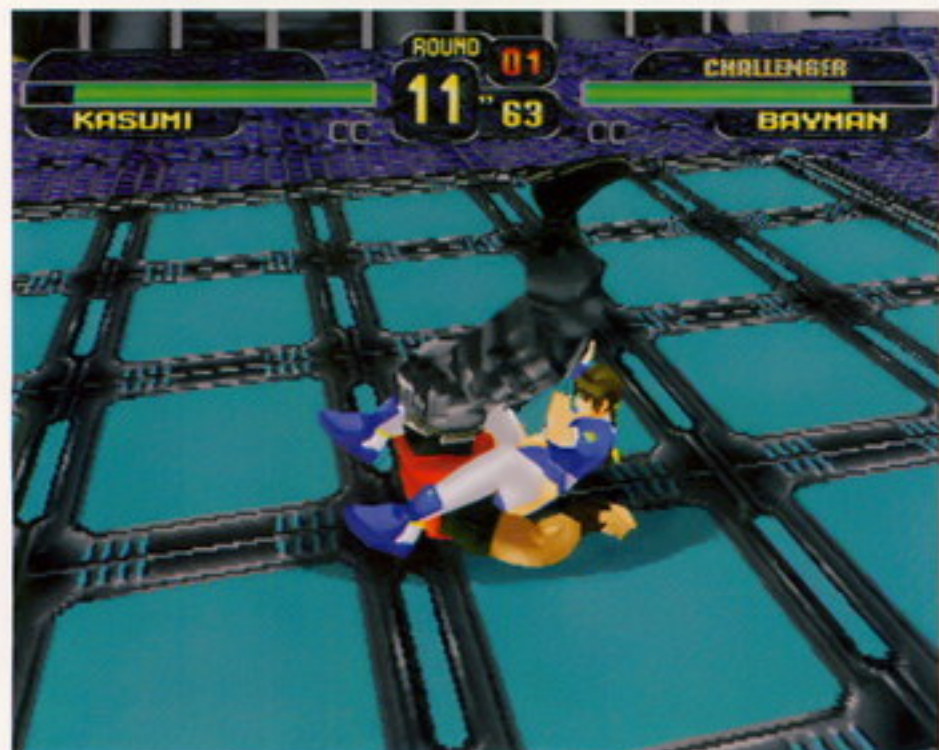
●ジャン・リーのドラゴンキック（アーケード版）

アーケード版の画面を、ある程度サターン版と同じアングルで撮影してみた。キャラクターの大きさ、ポリゴンパーツの形状は、アーケード版が優れているといえるが、指のあたりの細かいパーツなど、サターン版もかなり健闘している。モーションに関しては、微妙な変更がなされ、よりよくなっていると感じる人も多いだろう。また、技を食らっている相手の動きにも、変化があることに注目したい（足の浮き具合に違いがある）。

サターン版 CHECK POINT! 4 あのバストモーフィングもグレードアップ

アーケード版でも物議をかもした（好評を博した？）バストモーフィング（いわゆる乳揺れ）。サターン版のそれは、よりゴージャスな（？）ものになっているようだ。「当然、力を入れています」とは開発チームの弁。ファンは当然チェックだ（笑）。

独特のゲームシステムが独自の駆け引きを生む!!

「デッド オア アライブ」のゲームシステムの特徴は「ホールド」にある。打撃技、投げ技と三すくみの関係にあるホールドは、打撃技を受け流す「ディフェンシブ・ホールド」と、ガードする相手に極め技を仕掛ける「オフェンシブ・ホールド」の２つの役割を担う。打撃技に対しては優位であるが、ホールド中に投げられ判定が発生するため投げ技を仕掛けられた場合は不利になる。ガードは2D格闘のように、レバーを相手方向と逆に入力（しゃがみガードは斜め下に入力）することで行う。

3つのタイプの技と、ガードの関係をつかまないと、このゲームで勝利を得ることは難しい。まずは基本から理解せよ。

デッド オア アライブのシステム相関図

打撃

相手を殴る、蹴るといった打撃の要素を持つ技。攻撃がヒットするまでに時間がかかり、その有効範囲も技ごとに違いがある。技モーションが発生すると、投げ技は一切仕掛けることができないが、攻撃力が発生するまではオフェンシブ・ホールド、発生後はディフェンシブ・ホールドで対処される。

ガード

打撃技を防ぐことができるが、オフェンシブ・ホールドと投げ技に対しては無力。ディフェンシブ・ホールドで代用できるので相手の動きを読んだ場合、そちらを使え。

ホールド

打撃技に対してはディフェンシブ・ホールド、ガードに対してはオフェンシブホールドが有利。オフェンシブ・ホールドは別の極め技へとつなげることが可能なものもある。ディフェンシブ・ホールドは、受け流す技。キャラなどによってその後の関係が違ってくる。

投げ

ガードとホールドに対して有利な技。しかし、打撃技やオフェンシブ・ホールドに比べ、有効間合いが狭く、さらに、打撃技に対しては、その技モーションの発生後は一切無効となる。条件外では打撃技に化けてしまう。技によっては、別の投げ技へとつながるものがある。

ホールド

ディフェンシブ・ホールド

相手の打撃技を受け流す技。ボタンを押した瞬間から有効になり、空振り（相手が技を出していないときや、対象外の技＝上段ディフェンシブ・ホールドに対して下段攻撃などを出してきた場合）時には失敗モーションが出るため、多少スキが生まれる。条件さえ合っていれば、あらゆる打撃技を返せる。その後のお互いの関係は、位置、状態とも技ごとに異なる。ダメージを与えるものもある。

相手の攻撃を受け止め、流す。その後、大抵こちらが有利な状況が訪れる。

オフェンシブ・ホールド

性質としては投げ技に近いが、打撃技の攻撃モーションが発生してからでも、攻撃力が生まれていない状態ならつかむことができる。また、有効間合いが広いものが多く、やや離れた間合いから仕掛けるのに向いている。投げ技同様、2段、3段とコンビネーションになるものもある。すべてがつながると大ダメージを与えることができる。

投げ技に比べ、相手をつかむ（技が成立する）までに時間がかかるのが弱点。ホールドボタンの使い方が、このゲームでの戦い方を左右するといっても言いすぎではないだろう。

その他のシステム

●投げ抜け

投げ技や、オフェンシブ・ホールドの一部は、H（ホールド）＋P（パンチ）もしくは、H＋P＋K（キック）を押すことによって、それを無効にすることができる。しかし、そのタイミングはシビア。

●受け身

右に紹介しているデンジャーゾーンに落下する際に、H＋P＋Kをタイミングよく押すことで、その場で転がりデンジャーゾーンの爆発による体の浮き上がりを回避することができる。その後の空中コンボから逃れることはできるが、落下時に生じるダメージを回避することはできない。

●デンジャーゾーン

リングの周辺にある、編み目のような模様の場所では、特定のダウンする打撃技や投げ技を食らって落下すると、大きな爆発を起こして体がバウンドする。また、落下時に一定のダメージを受ける。

K.O時には、通常より高く浮く、「ファイナルデンジャー」と呼ばれる状態になる。

●連続投げ(ホールド)

特定の投げ技、オフェンシブ・ホールドには、第２、第３の技へとつなげることで、追加ダメージを与えることができる。しかし、投げ抜けがあるため、確実というわけではない。

投げコンビネーションは、特殊なコマンドでのみ実行可能。シビアな入力が要求されるものもある。

ベストタイミングで入力すれば、相手の回避チャンスは1フレームのみ。

「よくなるぶんには完全移植以上のものをお届けしたい」

単なる移植作業にとどまらず、まるまる1本新らたなゲームを作っているくらいの作業量となっているサターン版。アーケード版「2」とサターン版との並行作業を続け、多忙を極めている開発チームの方々に、サターン版の開発コンセプトから、最終的な仕上がり予定までをうかがってみた。

左から、プロデューサーの板垣さん。全体の総指揮やテクニカル面のディレクションを担当。アーケード版ではデザインに関してもディレクションを担当。中央の五十峯さんはモーションを担当。JACの役者の動きをキャプチャーしたものをゲーム上で再現するのが主な仕事。一番右の加藤さんは、グラフィック関係の統括を担当。アーケード版と違うスペックのサターンに、キャラクターのイメージを忠実に再現するチェックを行なっている。

——現在の開発状況はどうなっていますか?
板垣　サターンで3D格闘ゲームを作るうえで、いくつかの技術的ハードルがあるんですが、それについてはすべてクリアしました。
——では、残っている作業としては?
板垣　全体的な調整ですね。アーケード版は、ホールドなどを含め、ユーザーの方々に一定の評価をいただいたと思うんですが、動きが堅いということと、対戦バランスがあまり良くないと感じられてしまうところがあったので、それを考慮しつつ、完全移植以上のものをお届けしようと思っています。
——ハイスペックなMODEL2のゲームをサターンに移植するにあたって、どう感じられました?
板垣　サターンとMODEL2では、表現手法が変わるんです。ユーザーがプレイするときの感覚を、イコールにするためのアプローチが。そうすると、もう1本作るのと同じ手間がかかるんです。ポリゴンモデル、テクスチャー、動きも作り直しです。
——だいたい完成時期としてはいつぐらいに？
板垣　もう、あと2カ月ぐらいでできるんじゃないですかね。何か起こらなければ、ですが(笑)。
——素人目なんですが、技のモーションが自然になっている感じを受けたんですが?
板垣　変えちゃったんですよ、まったく(笑)。
——それは最初から考えていたことなんですか？
板垣　そうです。合言葉は「良くなるぶんにはいいんじゃないの」と。じつは奈良に住んでいるファンの人から「完全移植という名のもとに、そのままデータを持ってくることだけはやめてください」っていう手紙が届いたんです。まず、そういった、このゲームをプレイしてくれた人の気持ちに応えたい。それから、サターンユーザーに。僕自身がマスターシステムからサターンまで持っているんですが(笑)、彼らの気持ちにも、当然応えたい。そして、このゲームは僕のタイプじゃないなってやめちゃった人達にもう1回遊んでもらいたい。この3つの気持ちがあるから、作り直したうえで出したいんです。
——具体的にモーションのどの部分が変わったんでしょうか?
五十峯　技それぞれですね。技1つずつ、リサーチしながら作ってます。軌跡のアラがなくなったんで、多少、ゆったり見えるかもしれませんね。
——モーションの時間は同じなんですよね？
五十峯　同じです。それだけ、ムダを排除したんですね。体の動きの中にも主と従があって、蹴りだったら、主役は下半身と足。その主役がズバッと動いて、従である上半身がゆったりとついてくると、気持ちよく自然に感じるんですよ。モーションに関しては、私の他にいつもヌンチャク振り回して格闘やってる(笑)頑固な開発者もチェックしてますんで。パッと見ても、違いを感じてもらえるデキにはなっていると思います。
加藤　デザイン面もほとんどやり直しです。特にシルエットを大事に作るようにしています。角度が違うとどうしても形が変わってくるんですが、画面に出してはやり直しをくり返してます。初めはキャラクターが○○メカって名付けられるくらいひどい状態だったんですよ(笑)。
板垣　ローレゾ&グーローシェーディングという手法もあったんですが、解像度が低いと、そもそもジャギーが出てグーローシェーディングをかけても意味がないなと。あと、DSPを使ってサターンのポリゴン描画性能を5割り増しくらいにしてます。3つのプロセッサの交通整理が大変なんですけどね。
——拡張RAMを使用することはありますか？
板垣　モーションなどの格闘部分のクオリティが拡張RAMの有無で変わるのは、それを持っていないユーザーに失礼だと思うので基本的には使わない方向です。ただ、キャラ選択画面がロードなしで一発で出るような、遊びやすさやおまけの面で使えるならいいですね。
——なるほど。最後に、一言ずつお願いします。
板垣　ちょっと仕事を越えた愛があるんで(笑)、セガフリークへの贈り物だと思って、完成を待っていてほしいですね。
五十峯　ほかの3D格闘と、動きを見比べてみてください。
加藤　とにかく絵を見てくれと。判断は、評価する人に任せますけど、自信はありますので。

「デッド オア アライブ」開発チームインタビュー

牛尾政美は半年前にヤクザを辞めた。

街

主人公・その2
牛尾政美を執筆者と語る！

特報!! SPECIAL REPORT 完成度80%

●チュンソフト●今夏発売予定
●5,800円
●サウンドノベル●CD 2枚組

この夏の発売に向けて制作が快調に進んでいるチュンソフトサウンドノベル最新作「街」。凄腕ゲーマーのオタク刑事・雨宮桂馬に続き、今週は足を洗ったばかりの元ヤクザ・牛尾政美のシナリオを追っていこう。もちろん、桂馬のシナリオに続き、今回もシナリオ執筆者への単独インタビューも併せて掲載だ。

8人それぞれの10月11日。牛尾決意の時！

主人公8人のシナリオは、すべてゲーム中の日付、10月11日の朝が始まりだった。一方、オタク刑事・雨宮桂馬の場合は、日課になっている朝のパトロールへ向かうシーンがシナリオの始まり。これから紹介する牛尾政美のシナリオでは、牛尾が意を決してカタギの女性にプロポーズに向かうところからスタートすることになる。もちろん、他の6人の主人公もそれぞれ行動を始める。8人の主人公による8本のシナリオは、渋谷という街の中で、すべて同じ時間軸を持っているのだ。それが「街」のシナリオシステムの大きな特徴になっている。覚えておこう。

牛尾の10月11日は、プロポーズへ向かう路上のシーンから始まる。ゲーム中ではいくつかの箇所で選択肢が入り、展開によっては他のシナリオの主人公とひょっこり顔を合わせることもある。このあたりの演出は、「街」のシステムならではのもの。牛尾が歩いているこのスクランブル交差点のあたりでも、ふとしたきっかけで、そんなシーンが待ち受けているのかもしれない？

信号が変わり、牛尾は力強く歩き出した。

牛尾政美
10月11日
AM 11:20

本邦初公開となるシナリオの選択シーン。選択した主人公の全身と日時が表示される。他の登場人物達はまだシルエットのみだが、クリアしていくごとに顔が表示されていくのかもしれない。ちなみに牛尾のシナリオのサブタイトルは、「The Wrong Man 牛」という。さて、その意味は？

CHECK! 牛尾のシナリオ担当 山﨑修氏が語る登場人物たち

この牛尾のシナリオでも、やはり多くのキャラクターが登場する。ここでは、シナリオの序盤で活躍する主な5人について、牛尾のシナリオを担当した山﨑修氏に、キャラクターの性格や設定時の背景などを解説してもらおう。桂馬のシナリオと比較すると、全体的に年齢層が高めで、ちょっと硬派な雰囲気が漂う面々、といった感じなのだが、はてさて。

牛尾政美（うしお まさみ）
36歳・元ヤクザ

半年前にヤクザ稼業から足を洗う。その後、宝石店に勤める高峰綾にプロポーズを決意。

「純粋な意味で男らしい、腕一本でのし上がってきた男というキャラクターですね。でも、本編では普通の人達とはどこかかみ合わないところが出てきてしまう、その部分のおかしさがシナリオのカラーにもなっています（山﨑）」。

高峰綾（たかみね あや）
27歳・宝石店店員

道玄坂の宝石店で働くジュエリーコーディネイター。牛尾のプロポーズの相手。

「牛尾は彼女が自分に気があると思いこんで店に行くわけですが、彼女のほうは、じつはそうでもなくて、その後もずっと食い違いの会話が続いていくんですね。この人は、じつは他のシナリオの主人公のお姉さんでもあるんですが……（山﨑）」。

柿沼（かきぬま）
47歳・宝石店店長

高峰綾が勤める渋谷の宝石店「道玄坂ボー・ダボー」の店長。

「店長さんですね。宝石店の店内でのシーンで出てくるキャラクターです。いかつい顔の牛尾を見て思わずひきつってしまう、そんな普通のおじさんです。ただ、この男の一言が始まりで、牛尾は大変な目に遭うんです（山﨑）」。

SCENE1 宝石店へ向かう牛尾

プロポーズの行方は…？

牛尾のシナリオは、宝石店に向かう途中の路上に始まる。

元の職業（？）であったヤクザからは半年前に足を洗い、不退転の決意でプロポーズにのぞむ。36歳の、もういい年の独身なわけだが、本人は真剣である。このあたりの真剣さとこっけいさの同居が、この後もこのシナリオ独特の持ち味になってくるのである。手みやげを持っていこうと、途中にあった花屋に入る。以前に本誌でも紹介した、実在の花屋さん「きりしまフラワー」はここで登場する。

花屋さんへと入った牛尾だが、何の花がいいか、なんてことはわからない。一万円札をポンと渡して、「これでみつくろってくれ」。元ヤーさんならではの渋さだ。

花屋へ入る前に、こんな選択肢も出てくる。花にするか、ケーキにするか、というもの。ケーキ屋さんが出てくるという話は初耳だが、ケーキのほうを選ぶと、やや違った展開があるのかもしれない。

宝石店ボー・ダボー

今回は初登場の宝石店。シナリオの中の最初の見せ場は、この宝石店内のエピソードだ。上品な店構えと店名がおしゃれ。

SCENE2 初登場、元ヤクザの意中の人

花束を渡してプロポーズ開始

花束を手に、意を決して「ボー・ダボー」に入っていく牛尾。応対に出てきた店長に目もくれず、一直線に綾の元へ進んでいく。

牛尾のプロポーズの相手は、店員の高峰綾。牛尾のほうはヤクザ時代の「出入り」の時さながらの緊張感なのだが、もちろんそんな心情を綾が知っているわけもない。快く迎えられた牛尾は、あくまで「お客さん」なのである。

ここで、手みやげに持ってきた花束を渡して、プロポーズ開始だ。懸命に想いを伝えようとする牛尾。しかし、どこか会話がかみ合っていないようだ。セリフの中に「エンコ」という言葉が出てくるが、これはもちろん「縁故」ではなく、ヤ組の人たちのテクニカルタームで「指」の意味。綾が思わず「？」となってしまうのも無理のないところ。どうする、牛尾？

ここで初登場となる高峰綾。牛尾のプロポーズの相手は、ジュエリーショップの店員さんというイメージにぴったりの、細おもての美人であった。

元ヤクザのプロポーズ

気合い十分でプロポーズを始めたが、なんだが、どこかがかみ合っていない。このシナリオ全体を象徴しているシーンの1つなのかもしれない。ともあれ、読んでいる方も思わず力が入るシーンだ。

しかし!! ライバル登場？

ここで登場するのが、品の良さが魅力のナイスミドル秋葉雄三。ライバル登場で牛尾、ピンチ!?

秋葉雄三（あきばゆうぞう）

45歳・牛尾のライバル？

上品な雰囲気の紳士。宝石店「道玄坂ボー・ダボー」の常連客ということだが……。

「牛尾のライバルのように、高峰綾に言い寄っている人です。牛尾と対照的に、お金持ちで紳士的な人物、という設定です。じつは他のシナリオでも出てくるキャラクターなので、そちらも楽しみにしていてください（山﨑）。

狐島三次（こじまさんじ）

25歳・牛尾の元舎弟

牛尾が組にいた頃に舎弟にしていた若者。この事件で5年ぶりの再会を果たすが……。

「バカで凶暴で一番怖いタイプのチンピラ、というキャラクターです。ヤクザの組織からも破門されてしまうような跳ねっ返りなんですね。それを見返してやる、という気持ちが宝石店での事件の動機なんですが……（山﨑）。

各シナリオで活躍する登場人物たち

「街」ではシナリオごとに様々なキャラクターが登場する。ただ、そのキャラクターたちは、必ずしもそのシナリオだけに出てくるわけではない。オタク刑事・雨宮桂馬の時に紹介した渋谷中央署の鯨井刑事は、牛尾のシナリオの中盤で活躍する人物。さらに、牛尾の恋のライバルとして紹介した秋葉雄三は、他のシナリオのヒロインのお父さんという設定で、むしろ他のコースで見かけることのほうが多いかもしれない。登場人物たちは、各シナリオで複雑に絡んで登場するぞ。

渋谷中央署の鯨井刑事。ちょっとミーハーで軽めの刑事、というキャラクターを持つ。牛尾のシナリオがメインの出演だが、活躍するのは中盤から。

SCENE3 背後にあやしげな影！

なんと強盗が乱入！

一生懸命に綾を口説く牛尾だが、その背後になにやら怪しげな男の姿が映る。いかにもチンピラといった姿のその男は、店に入るなり、銃を取り出してこう叫んだ。「店にある宝石を全部出せッ！」。男は強盗だったのだ。真っ昼間の宝石店で、プロポーズと強盗の現場がバッティング。ピンチの牛尾は、どうする!?

牛尾と綾が話している向こうに見える人影。白昼堂々、宝石強盗が出現だ。

懐から取り出した拳銃で綾を脅す強盗。銃口を向けられた綾は驚き、強盗の言うとおりに宝石を差し出そうとするのだが……。

店の客である牛尾にも銃口を向ける強盗。だが、牛尾はまったく動じることなく、鋭い眼光で強盗を睨み付ける。

SCENE4 見覚えのある顔は？

元ヤクザと舎弟のハチ合わせ

銃を突きつけられた綾をかばおうと、強盗の前に仁王立ちになった牛尾。カッコ良くこの場を収めようと強盗の顔を睨み付けると、なにやら見覚えのある顔がそこに……。

「三次……？」

「あ。兄貴……！」

強盗は５年前に牛尾が舎弟として世話した三次だったのである。

三次は極道の枠にも収まりきらない跳ねっ返り者で、すでに組を破門されていた。組を見返してやろうと考え、強盗に及んだ三次だったが、牛尾がそんな事情を知るわけもない。ひょんなことから５年ぶりの再会となってしまった２人なのだった。

「兄貴と舎弟」の久々の対面。お互いに一瞬目が点になったように止まってしまう２人。２人の運命が大きく動き出す、宝石店シーンのクライマックスだ。

SCENE5 仲間だと思われた!?

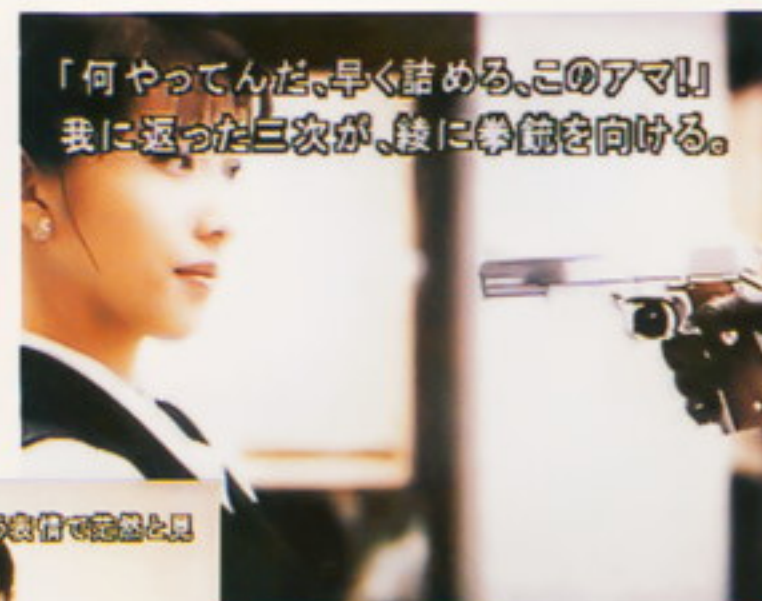
三次を連れて、とにかく逃げる牛尾

久々のご対面にとまどっていた強盗・狐島三次だが、ふと我に返って自分の立場（？）を思い出す。「早くこの袋に宝石を詰めろ!!」息巻く三次だが、牛尾としてもこのまま見ているわけにはいかない。なんとか三次を押さえて、店の外に連れ出そうとする。

しかし、強盗と親しげに話す頬に切り傷を持つ男はハタ目にはどう考えたってその関係者に見えてしまう。その上、店内の防犯カメラには、その状況がばっちり映し出されていた。見た目には、どう考えても仲間にしか見えない牛尾と三次。実際、綾は信じられないという表情で牛尾を見ている。牛尾は宝石強盗の共犯と誤解されてしまったのだ。

なんとか三次を店から連れ出すことに成功した牛尾。だが、プロポーズはおしゃかになり、はては宝石強盗の濡れ衣まで……。

防犯カメラに映る映像は、まぎれもなく２人組による強盗シーン。

呆然と立っている綾。牛尾は強盗の仲間だと誤解してしまったようだ。

銃を向けられる綾。三次の言うとおりに宝石を渡そうとするが……。綾も、よもや牛尾と三次が知り合いだとは思っていない。牛尾決意のプロポーズは三次の乱入によってそれどころではなくなってしまった。

CHECK2! 宝石強盗の濡れ衣を着せられた牛尾のその後はいかに！

宝石強盗の一味と勘違いされ、プロポーズどころではなくなってしまった牛尾。いきなり波乱の出だしとなった牛尾の１日だが、まだまだ波乱は続くようだ。はたしてここから、誤解を解いていくことができるのだろうか？　これから登場することになる鯨井刑事の存在などを含め、これからの展開が気になるところだ。

しかしながら、牛尾のシナリオの最大の見せ場は、じつは他にあるのだ。右の写真を見てみよう。ふと目を疑ってしまうが、牛尾が２人いるのである。このカラクリは、まだお伝えすることはできない。でもヒントをひとつ。このシナリオのサブタイトルは「The Wrong Man 牛」。このタイトルから、今後のシナリオの展開を想像してみるのも楽しいぞ。

なんと牛尾が２人!?

どう見ても同一人物のこのふたり。「The Wrong Man」＝「間違えられた男」とは、いったい何を表しているのか。ほどなく以降の展開もお伝えできると思う。楽しみに待っててね。

これはいったい!?

牛尾のシナリオは実は巻き込まれ型の痛快コメディなんです

一方で、熱血漢のオタク刑事が活躍する刑事ドラマが展開される中、元ヤクザが演じるのはバリバリの任侠モノと思いきや、じつはそうではないという……。シナリオ執筆者が明かす「The Wrong Man 牛」とは、どんな物語?

本誌■牛尾は「元ヤクザ」というキャラクターが独特ですが、シナリオのアイデアというのは、そもそもどのへんから?
山﨑■僕は「弟切草」にも関わっていたんですが、「弟切草」が終わった直後に「街」のアイデア会議を開いたんです。簡単なアイデアを100個ぐらいみんなが出していって、話し合いながら取捨選択していく、というものだったんですね。その時にいいんじゃない?って話になったのが、このシナリオでして。僕は基本的にコメディを書きたいなと思ってて、そこから出てきたのが元ヤクザの主人公だったわけです。怖〜い顔の大男がコメディの世界でどう右往左往していくのか、というのが話の原型でしたね。
本誌■ヤクザ、宝石強盗、プロポーズ……というと、一見硬派なシナリオにも受け取れますが、じつは……?
山﨑■コメディなんですよ(笑)。じつは。僕は牛尾の話を"パニックコメディ"と呼んでいるんですけど、どんどん事件に巻き込まれていって、窮地に追い込まれていく、そんな展開なんです。でも、最終的には、追い込まれた人間の馬力で、そのピンチをどうしのいでいくか、そんなお話になっています。
本誌■雨宮桂馬のシナリオでは、渋谷の街のゲームセンターでのエピソードがしばしばシナリオに登場しますが、牛尾の場合は、渋谷にある何かのポイントを意識的に使ってみようとか考えましたか?
山﨑■牛尾の場合、桂馬の話のような変わった仕掛けはあまりないですね。牛尾はあまり渋谷が似合うようなタイプの男ではないので、逆に牛尾のキャラクターを生かすように、撮影場所やシーンのほうを工夫しました。例えばセンター街を歩く時は、街から浮いた感じで違和感があるようにしたり、駅からはちょっと離れた松濤公園を舞台に使ってみたりとか。じつは僕は、子供の頃から渋谷近辺に住んでいましたので、スタッフの中では僕が一番地理的に渋谷をよく知っていたんです。ですから、今回は、もしもプレイヤーの方がゲーム中の舞台を探したりしても、そう簡単はわからないだろう、という場所をわざわざ撮影に使ってみたりしてますので、興味があったら探してみてほしいですね。僕は学生時代から渋谷が遊び場だったので、今回「街」の舞台が新宿や池袋でなく、渋谷だったのは非常にやりやすかったですよ(笑)。
本誌■じゃあ山﨑さんに限っていえば、もはやロケハンの必要もなかった?
山﨑■そんなことはないですよ(笑)。監督の麻野さん達と、撮影前の下見行ったんですが、当然円山町あたりにも行きましたよ。ホテル街をウロウロしながら男3人でああだこうだと言って(笑)。ハタから見たら気持ち悪い人たちに見えたでしょうね。まぁ、男2人でなくてよかったですけど(笑)。あの辺りはロケをやるにも結構おっかないところだと思っていたんですが、今回はその手のトラブルはなかったですね。ただ、渋谷という街は、高級住宅街もあれば、ラブホテル街もある。それこそが渋谷という街ですから。奥のほうに行けば、庶民的な木造アパートだって、まだまだありますしね。みなさんは、渋谷を若者の街だって言いますけど、ちょっと裏に入ればいろいろな渋谷の顔が見えてくるんですよ。実際、「街」を遊んでもらえれば、渋谷は若者だけの街ではなく、もっとたくさんの表情を持った街なんだ、ということがわかってもらえるかなと思いますね。
本誌■実際に、ゲームを遊ぶ時は、選択肢もいくつか出てきますよね。そのあたりを含めて、プレイヤーとしてはこの牛尾のシナリオにどんな感じで、臨めばいいんでしょうか。
山﨑■僕は"シチュエーションコメディ"って、逃げ道を塞ぐことだと思っているんですね。どんどん主人公の逃げ道を塞いで、追い込んでいって、そして最後にどう逆転するのか、というところが決め手になるんじゃないかと思うんです。だから、シナリオの後半へ行くと、主人公にとっては話がさらにどんどん悪い方へと転がっていくんですね。そこで選択肢を選べば、すぐに逆転できるというものじゃないんですよ。ですから、今回はプレイヤーの方にも、そんな主人公の一喜一憂を一緒に楽しんでもらえたらなぁと思っています。最後の最後で、最大のピンチをどう切り抜けるのか? そのへんはジェットコースターに乗ったような気分で読んでもらえれば、というのが僕ら作り手の希望ですね。あと、牛尾の話は、動きも多くてめまぐるしい展開のシナリオなんですが、自分では会話で笑わせたり、楽しませたいと思っています。特に牛尾のプロポーズのシーンなどで出てくる、すれ違い、勘違いのままで話が進んでいく会話。それと、そんな会話の中にある「間」ですね。「間」とか沈黙の時間に「クスクス」っとしてもらえたら嬉しいです。そこはシナリオを書きながら一番気をつけていた部分でもあるので。
本誌■「街」は長坂氏をはじめとする、何人かのシナリオライターの手による作品ですが、山﨑さんとしては、「街」は完成すると、どういうゲームになりそうだと思っていますか?
山﨑■要するにチャンネルがたくさんあるテレビなんじゃないかなと思いますね。ただ、どのチャンネルも同じ時間帯で進んで、同じ渋谷を舞台にしている。チャンネルをひねれば、ラブストーリーをやっていたり、コメディがあったり、サスペンスもある、というような感じ。しかも各登場人物があちこちのチャンネルに出てきて、その話に影響を与える。現在は8チャンネル(8人の主人公)しか公表してませんが、予定ではどんどん増えていきますからね。それらがすべて渋谷の街を舞台にした、全く違う物語だと思っていただければ、と思います。
本誌■次回作というか、今後の展開もすでに考えられている、ということですね。ちなみに、今回は形にならなかったアイデアで、山﨑さんがぜひ次の機会に手がけてみたいと思っているものがあったら教えてください。
山﨑■そうですねぇ、今度はぜひラブコメディーを入れたいなというのが、僕の中ではありますね。「ラブ」ストーリーだけでは、どうしても照れくさくて書けなくて(笑)。でも、今回の「街」では、自分なりのスタイルでコメディというものが書けたなという実感はしていますから。まずはそれを楽しんでもらえたらな、と思います。

(6月3日、チュンソフトにて収録)

「街」シナリオライター

山﨑 修

学生時代に友人の付き添いで長坂氏の仕事場へ行ったのがきっかけでシナリオライターに。「弟切草」では怪魚が出てくるエピソードなどを執筆。じつはテレビドラマの助監督などを務めてきた経験が、「街」の他のシナリオで発揮されているという。現在31歳。牛尾と次回紹介する新しい主人公のシナリオには注目だ。

キャラクターやステージの完成度の高さから、アーケード版「ラストブロンクス」はほぼ完成したといっていいかもしれない。次はいよいよオリジナルモードだ。2枚組のディスクのうち1枚はすべてがオリジナル。どれほどの要素が詰まっているのか、期待も高まるところだ。次号以降で徐々にオリジナルモードを紹介していく予定。次に来るのはやはり以前よりいわれているオープニングムービーか？　今後の記事に注目せよ。

ヨーコ&クロサワステージ完成！期待のオリジナルモードも見えてきた!?

LAST BRONX
ラストブロンクス

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 STEP I（アーケード版完全移植への道） 60%

- ●セガ
- ●7月25日発売
- ●対戦格闘アクション
- ●6,800円(CD2枚組)
- ●全年齢推奨

技、カメラアングルなどキャラクターのバトルシーンは完全移植も目前。次に気になるのは、やはりオリジナル要素だろう。今回はサバイバルモードに加えタイムアタックモードを紹介。新たに完成したステージも見逃すな！

LUST SUBWAY

CPU戦ではヨーコが登場する5ステージ目にあたる「LUST SUBWAY」。舞台は東京に限らずなじみのある地下鉄のホーム。人気はまったくなく、最終電車が出たあとという雰囲気だ。そんな中で激しいバトルが繰り広げられる。駅名は表示されているが、実際にはありそうでない場所。階段に付いている駅の案内や、線路越しの壁や柱に広告が見られるなど細部までリアルなステージだ。

普段からなじみの場所である地下鉄のホームなど、身近な場所が闇試合の舞台となる。前回紹介した渋谷の交差点と同じく、見知った場所がゲームに登場するのもラスブロの魅力。

RADICAL PARIKIG LOT

8ステージ目に登場、CPU戦ではクロサワと闘う場所だ。舞台はビルの立体駐車場。実際の駐車場も昼間でも人が少なく、人目を避ける闇試合にはピッタリの場所かもしれない。後ろに見える駐車中の車は、実在のものなので知っている人も多いだろう。試合中に車が出入りする場面も見られる。見所は車と室内ならではの照明か？

クロサワのステージなので六本木の辺りか？　地下鉄のホームと同じく室内のせいか、閉鎖的な雰囲気がある。人工的な照明と緑の地面が印象的だ。

タイムアタックモード

TIME ATTACK MODE

サターン版ラスブロには「タイムアタックモード」が追加される。これはオリジナル要素というよりは、アーケードモードの中の1つのモードという位置づけだろう。アーケードモードに準じてすべてのキャラクターを倒すまでのスピードを競う。ただし、設定変更はできない。実力者向きだ。

アーケード版のCPU戦では、リサとヨーコがヤマ場になることが多かった。攻略パターンを見つけることがCPU戦クリアへの早道になる。

CPU戦ではキャラクターによってクリアタイムも大きく変わった。強力でお手軽なコンボを持つキャラがいいだろう。

サバイバルモード

SURVIVAL MODE

アーケード版でも楽しめるサバイバルモード。通常のCPU戦と同じように進むが体力は回復しない。自分の体力が無くなるまでひたすら闘い続けるモードだ。体力の減りが大きいラスブロでは上級者向けのモードといえる。

慎重に攻めるか？　コンボで一気にいくか？　レッドアイを倒すと、再び1人目のトミーからスタート。当然、難易度は上がっている。

キミの実力が点数に表れる

サバイバルモードは最後に成績が表示される。タイムやコンボのヒット数などからプレイヤーの実力を点数を出してくれる。常にカッコ良く倒したいところだ。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 100%

ソニック ジャム

毎週攻略③!

●セガ●発売中
●4,800円●アクションゲーム
●マルコン対応

まだかまだかと待っていた「ソニック ジャム」が、本日とうとう発売！ メガドライブ時代から親しんでいた人も、まったく初めての人も、ソニックの魅力をサターンで存分に楽しもう！

極めよ! ソニック3

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」は、メガドライブのソニックシリーズの傑作（正確には「ソニック&ナックルズ」と併せて）だ。その完成度は、特殊な効果をもつバリアアイテムや、各ゾーンとACTが自然な流れでつながる構成の、洗練された演出面など随所に現れている。「ソニック2」では本編のマップを流用していた2人対戦（競争）モードだが、「3」では専用のコースを用意するなど、細かい部分まで作り込まれてもいる。また、ソニックの行く先々に現れてはさっそうと去って行く、クールな新キャラクター、ナックルズ・ザ・エキドゥナ（ハリモグラ）の存在も見逃せない。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

DATA

メガドライブ版は'94年5月27日に発売された。今回の舞台は伝説の"浮遊島"。エッグマンにだまされて、ソニックを悪いヤツだと誤解したナックルズが登場する。マイルスとの同時プレイも健在だ。

ZONE 1 ANGEL ISLAND

「ソニック3」は、その舞台となる浮遊島に、ソニックとマイルスがたどり着いたところから始まる。難易度はまだそれほど高くないので、新アイテムのバリアやダブル回転アタックなどの活用方法を練習する感じで進んでいこう。

ACT1の途中に登場するメカは、この時点では破壊できないので、無理に体当たりしてリングを散らさないこと。ACT2後半の、エッグマンが登場する直前の飛行艇（？）は、素直にそのまま走り続けていれば爆弾には当たらない。

ACT1

まだこれといった難関はない。バリアなどのアイテムが豊富なので、すみずみを探索しながら進もう。スペシャルステージへの入口も比較的あちこちに隠されている。

ACT2

中盤あたりにある浸水地帯は、そのままだと壁にふさがれて進めない。上のほうにあるスイッチを踏んだ後、しばらく待っていれば道が開ける。

MECHANIC!

横に噴射する炎はフレイムバリアがあればダメージを受けない（本体下部のバーニアも同様）。フレイムバリアがなければ、遠くから大きくジャンプして上から体当たりだ。

EGG MAN!

機体から発射する炎（フレイムバリアがあればすり抜ける）は、地面をつたってくるので、軽いジャンプでかわす。体当たりした後、はねかえって落ちないように注意。

TOPICS ① 「3」の新要素「バリア」の特性

「ソニック2」までは、バリアはダメージを1回防ぐだけのアイテムだったが、「ソニック3」ではその種類が増え、さらに特殊な効果も備わるようになった。3種類のバリアには、それぞれ通常の効果（張っているだけで得られる）と、ジャンプ中にもう1回ボタンを押すことで発揮する特殊効果がある。さらに、バリアはいずれもザコ敵の弾をはねかえす効果があるのだ。また、バリアがない時に使えるダブル回転アタックも利用価値が高いので覚えておこう。

フレイムバリア

ダメージを1回防ぐ。張っているだけで、炎系の攻撃に関しては無敵。ただし水に落ちると消滅。

ジャンプ中にもう1回ボタンを押すと、横方向に高速で体当たり。高速移動手段としても使える。

アクアバリア

ダメージを1回防ぎ、張っているあいだは水中での息継ぎが不要になる。ゾーン2では必携。

ジャンプ中にボタンを押し、そのまま押し続けていると通常より少し高いジャンプが可能だ。

サンダーバリア

ダメージを1回防ぐほか、ある程度離れた場所のリングを吸い寄せる。電気系攻撃も無効化。

ジャンプ中にボタンを押すと、2段ジャンプが可能。アクアバリアよりも高い位置まで届くぞ。

ダブル回転アタック

バリアがない時、ジャンプ中にボタンを押すと、一瞬だけ無敵のダブル回転アタックになる。

当たり判定が少し大きくなるので、普通のジャンプで届かない敵にもギリギリで当たることが。

ソニック3 エピソード

「ソニック3」はじつは当初メガドライブ版「バーチャレーシング」用に開発されていたSVPチップ（※セガバーチャプロセッサー）を使用して、作ろうとしていたという話は意外と有名。そのチップを使って6カ月間も開発が続けられていたのだが、ある事情から断念。その名残は、タイトル画面のツヤツヤしたCG風のソニックに残っているのでチェックしてみるといいだろう。当時のアイデアは最新作に見られるかもしれない……？

ZONE 2 HYDRO CITY

全体的に水中にいる時間が長いので、息継ぎは確実に。アクアバリアがあったらできるだけもたせるように心掛けよう。また、水中では動きも鈍るので、移動はスピンダッシュを使って効果的に行おう。クリア優先なら、道なりに進んでいけばほぼ大丈夫だが、壁の中にけっこうアイテムが隠されているぞ。

ACT1

ここはアクアバリアがあればかなり楽。いやらしい弾を余裕ではねかえしてくれるのもありがたい。

ACT2

針と回転バーの地帯は、あわてるとはさまれて一発死しやすい。落ち着いて1つずつ登っていくこと。

MECHANIC!

最初に画面外から2回連続で突進してくるが、これは中央あたりでジャンプでかわす。その後、バーの上に停止したら、真下からドカスカ体当たりすれば楽勝だ。

EGG MAN!

アクアバリアがあれば楽に届くが、なければエッグマンが起こした水流に乗って体当たり。タイミングを合わせれば、爆弾の水柱にジャンプで乗っての攻撃も可能だ。

ZONE 3 MARBLE GARDEN

鉄砲水で飛ばされた先のゾーンは、高所にそそり立つ遺跡地帯。このゾーンには特殊な仕掛けがたくさんあるので、それぞれの使い方をちゃんと把握して進みたい（敵もトリッキーなのが多いし）。ACT2後半で地形が沈んでいくところは、1区切りずつ慎重に進んではさまれないようにしよう。

ACT1

トゲに擬態した敵に注意（バネがわりにもなるが）倒すなら横から体当たりだ。

ドロッとした沼は、沈みきらないうちにジャンプすればミスにはならない。

地面に埋っている青いローラーは、その横でスピンダッシュすれば反応する。

ACT2

コマは乗った後の走る速度で、微妙な上昇が可能。うまくコツをつかもう。

矢を吐く仮面は、かわしたついでに額に体当たり。3回で破壊できる。

MECHANIC!

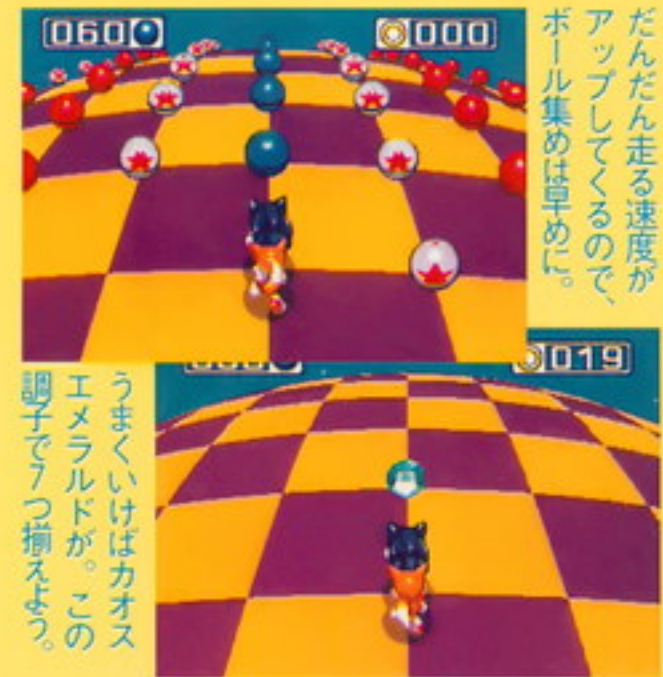
本体は、ドリルに触れないように攻撃。画面外に逃げた時は、とがった石（他のはダメージなし）だけかわそう。

EGG MAN!

ここでは落ちてもマイルスが助けてくれるので、機体のバーニアに触れないように体当たりだ。エッグマンは、飛んでいった方向から再登場するという法則を覚えよう。

TOPICS 2 スペシャルステージ

スペシャルステージは、球体の地形を走り回るというミニゲーム。自動的に走るソニックを方向ボタン（曲がる時は必ず90度なので注意）とジャンプで操作し、ブルーボールを全部集めるとカオスエメラルドが入手できる。ただしレッドボールに触れるとその場でおしまいだ。

スペシャルステージは、この大きなスペシャルリングに触れると入れる。基本的に隠し通路の先にある。

だんだん走る速度がアップしてくるので、ボール集めは早めに。

うまくいけばカオスエメラルドが。この調子で7つ揃えよう。

TOPICS 3 ボーナスステージ

ボーナスステージは、カオスエメラルドの収集とは関係ないが、大きなガチャポンでリングや1UPアイテムを稼ぐチャンス。ハンドルに触れてどんどんカプセル（アイテム）を出そう。滞空中のソニックを微妙に操作するコツがいるけど、気楽に遊べるぞ。

リングを50個以上持っている時に、ポイントマーカーに触れる。すると光の輪が出るので、それに入ろう。

左右のバネは使うごとに消えていくが、慣れれば節約できる。

カタパルトは1回使うと消滅。これがない時に落ちると終了だ。

ZONE 4 CARNIVAL NIGHT

「ソニック2」のカジノナイトをほうふつとさせる、華やかな電飾のゾーン。はずんだりはじかれたりの仕掛けが連続していて、プレイ感覚のほうも爽快だ。ACT2は水中を進む時、電気を放つザコに注意。また、ここは最後まで進むのにけっこう時間がかかるので、アイテム探しの寄り道はほどほどに。

ACT1

回転ドラムは、方向ボタンを上下に押して動かせるものもある。

ACT2

フワフワした足場は、乗って少し沈んだ時にジャンプすると上がっていく。

MECHANIC!

2つに分離したら、コマ状のものをよけつつ、電気が流れていない時に本体を攻撃。うまく反射すれば、そのうちお互いがぶつかってダメージとなる。この繰り返しだ。

EGG MAN!

落下する玉をかわした後、電気（サンダーバリアがあれば無敵）の吸い寄せからジャンプで逃げ、降りてきたところを攻撃。ダブル回転アタックなら登場直後でも当たる。

ZONE 5 ICE CAP

アイテムやスイッチまでもが凍っている厳寒のゾーン。全体的にジャンプ操作のタイミングを要求される作りなので、サンダーバリアがあると楽だ。ACT1、2ともに特別きつい場所はないが、ACT2の後半はマップ下のほうを進むと、水の上の足場を渡るところがある。ここは落ちると一発死しやすいので、できれば上のルートを選ぼう。

ACT1

ゴンドラは手前からスピンダッシュをかければ、その勢いを利用して上昇できる。

ACT1序盤のループする場所は、このあたりで1回ジャンプして脱出。

冷気の噴射で凍った場合は、どちらかが無事なら、体当たりで割って救出可能だ。

MECHANIC!

本体が周囲の水を降らしてきた時は、さけることに集中。その後、高度を下げてきた時なら安全に攻撃できる。

ACT2

バネに乗ったら、1回ジャンプして着地。そのまま待っていれば、だんだん加速度がつく。

EGG MAN!

噴射される冷気のパターンを読み、中央の足場に乗って真下から体当たりしていこう。ある程度ダメージを与えると、直接本体がくるが、速攻で一撃を加えれば勝てる。

TOPICS ④ マイルスのプレイはひと味違う

「ソニック3」でもマイルスでの1人プレイが可能だが、前作の「ソニック2」と違って、アクションが追加されている。「ソニック2」では移動とジャンプだけだったが、なんと新たに"飛行"と"泳ぐ"という操作が加わっているのだ。マイルスはバリアの特殊効果（ジャンプ後にボタンを押した時のもの）こそ得られないが、攻略やアクション性にソニックとは違った楽しみが味わえるぞ。

飛ぶ

自由自在にしっぽで飛行。でも長時間飛ぶと疲れる。

泳ぐ

水中でボタン連打すると犬かきで泳ぐ。プリティ。

TOPICS ⑤ "3"でもスーパーソニックに変身

スペシャルステージでカオスエメラルドをすべて集めると、金色＆無敵のスーパーソニックに変身できる。変身する時の条件は「ソニック2」と同様、リングを50個以上持った状態で、ジャンプ中にボタンを押す（ダブル回転アタックの操作）だけ。なお、「ソニック3」では、最終ゾーンをクリアした後、セーブデータでゾーンセレクトができる。これを利用すれば、再プレイを繰り返してカオスエメラルドを集められるぞ。スーパーソニックの爽快感を味わうためにもぜひ挑戦してくれ。

ちなみに7つ全部揃えば、データ画面もスーパーソニックになる。

スーパーソニックは1秒ごとにリングを消費する。ここぞという時に使おう。

TOPICS ⑥ ソニック3の裏技

これまでのソニックシリーズの例にもれず、「ソニック3」にもゾーンセレクトの裏技が用意されている。

やり方は、タイトル画面で方向ボタンを「上、上、下、下、上、上、上、上」と押す。するとリングを取った時の効果音が鳴り、メニューに「SOUND TEST」の項目が新たに増えるのだ。ちなみにメガドライブ版では、この直前のソニックが登場するデモの時にコマンドを入力するという、とてもシビアなものだったが、サターン版では誰にでもできるように修正されたのだ。

マッシュルームバレーとサンドポリスのゾーンは遊べないので注意。

ZONE 6 LUNCH BASE

「ソニック3」単体では、ここでいったん最終ゾーン。以前ソニックに壊されたデスエッグの再建のため、エッグマンが用意した基地での戦いだ。バネや針、敵などの配置がちょっと厳しくなっているので、慎重にいこう。さらに、ACT2は全体的に時間がかかることと、エッグマンと連続して3回戦わなければならないため、急がなければならないのだ。

ACT1

ところどころにあるこのブロックはセンサー。ここを通過すると、警報が鳴って……。

敵がワラワラと集まってくる。そのつど倒してもいいが、できればセンサーを避けよう。

MECHANIC!

2つの鉄球が回転している時に、その隙間をぬって攻撃してもいい。安全にいくなら回転が止まった時に横から攻撃。

ACT2

これを破壊するとダメージなので、ここを登る時は普通のダッシュを使う。

EGG MAN!①

まずは第一形態。3種類の軌道の球をかわす。

軌道のパターンを覚えてしまい、発射直後に足場に乗る。そして体当たり。

EGG MAN!②

第二形態は、まずレーザーを注意しつつ隙をうかがう。

小さいトゲ球に触れないよう、コクピットに体当たり。この繰り返しで。

EGG MAN!③

そして最後の形態。序盤は手とトゲの間に体当たりする。

この時は、端に立って垂直ジャンプで回避。この後でつかまれないように。

次号、ソニック＆ナックルズを最終攻略！

「ソニック1〜3」もいいけれど…、「ジャム」はやっぱり

ソニックワールドを楽しもう！

しばらく情報のなかったソニックワールドだが、発売にあたって明らかになったいくつかの情報をお届けしよう。タイムアタックは熱いぞ！

ストップウォッチを利用して遊べるのだ！

ソニックワールドでは、ワールド入口の近くにあるストップウォッチを使っていくつかの遊びを楽しむことができる。その詳細が明らかになったぞ。本編もいいが、こちらもぜひ楽しんでみよう。

ストップウォッチの使い方

START! ストップウォッチに乗るとその時点での目標が表示される。条件がわかったらゲームスタートだ。回転板から飛び出そう。

RUN! 回転板から降りた瞬間、タイムがカウントされていく。とにかく走って条件をクリアし、再び回転板のところまで戻ろう。

GOAL! 回転板に戻るとタイムがストップ。初期設定のタイムを更新すると次の条件が登場する。さらなる記録に挑戦しよう。

これがストップウォッチ
ワールドをスタートするとすぐ近くにある紅白の回転する板。これに触れるとタイムアタック開始だ。

関係ないけどなんかいました
タイムアタックには関係ないけど、ワールドを飛び回る鳥たちの姿も見える。

最後の条件のひとつ前に出てくるバルーン。空中に浮いており、マイルスにつかまらなければタッチすることができないものもある。難しいぞ。

条件を満たすと現れる青いマーカー。これは5つある。ちなみに新しい条件が出てしまっていても、前の条件の記録にも再び挑戦することができるぞ。

ビッグリング！ すべての条件を満たすと現れる。これを取ると……。

MISSION LIST

①20 RINGS
まずは小手調べ。ワールド内に散らばるリングを20個集めてこよう。ホールオブフェイム周辺と橋の近くにあるリングを取ればすぐに20個集まるはずだ。

②3 REDPOINTS
ワールド内に3つあるポイントマーカーすべてにタッチして戻ってこよう。マーカーは回転板、キャラクターハウス、ムービーシアターの近くにあるぞ。

③50 RINGS
今度はリングを50個回収するのが条件。ワールドの半分と、丘の上にあるリングを取ると効率がいいだろう。大変そうだが、意外に簡単だぞ。

④TOUCH MILES
ワールド内を一定のルートで飛び回っているマイルスにタッチして戻ってくる。マイルスは回転板のすぐ近くを通るので、その際にスタートすればすぐだ。

⑤5 BLUE POINTS
4つめの条件をクリアするとワールドの中に新たに5つの青いポイントマーカーが現れる。これに触れるのが条件。橋の下にあるポイントも要チェック。

⑥7 SECRET CARDS
ワールド内に散らばるヒミツのカードに触れる。数は全部で7枚。パビリオンの裏や、浮島の上にもあるのでよく探そう。内容は各自確認してくれ。

⑦3 BALLOONS
これまた新たに現れる3つの巨大な風船。これをすべて割ろう。単なるジャンプでは届かないところにあるので、木や浮島、マイルスなどを利用しよう。

⑧100 RINGS
ワールド内にあるすべてのリングを回収するのが最後の条件。地上にあるものはもちろん、スプリングや浮島の先にあるものも取らなくてはならないぞ。

CMムービーも公開されたぞ！

公開が見送られていた当時のCMムービーの映像もついに公開されたぞ。特撮で作られた「ソニック2」のものや、メタルソニックの姿がかっこいい「ソニックCD」など印象的なものばかりだ。みんなチェックしよう。

ソニックのそばをかけぬけて行ったのは誰でしょう？

今週の表紙

ソニックの魅力はゲームの楽しさはもちろんのこと、キャラクターのスタイリッシュでキュートな存在感にあると思う。ソニックには常に時代の先端を走り、21世紀を切り開いていくような挑発的なイメージであってほしいという願いも込めて制作しました。バックパターンのCGは、他のデザイナーとも相談してSONICの頭文字の"S"をヒーローっぽくマーク化することにしました。サターンで久々に登場するソニックですが、"来世紀もいただき！"なんてフキダシ、この絵に付けたいですね。

（ソニックチーム 岡野）

いよいよ
発売直前！
終盤の
ステージを
先取り公開だ!!

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 100%

いよいよ１週間後に発売となる「ウィリーウォンバット」。今回は、本作の見どころを再チェックしつつ、後半のステージも紹介していく。アッと驚くスクープもあるぞ！

WILLY WOMBAT

●ハドソン●6月27日発売●アクションゲーム●全年齢推奨●１人プレイのみ

「ウィリー」ってどんなゲーム？

２Ｄゲームとポリゴンゲームの長所を組み合わせた画期的なアクションゲームである本作。主人公を中心に、地形を自由に回転させることができる「アラウンド・クォーター・ビュー（AQV）」が、これまでにないゲーム性を生み出しているのだ。

また、渋く強いアウトロー、ウィリーを中心に展開していく、スリリングな「大人のドラマ」も、本作の大きな魅力といえるだろう。

毎日毎日同じメシを食うのにあきあきしたのさ

2D＋3D！

慣れ親しんだ２Ｄアクションのプレイ感覚や雰囲気を残しながら、視点変更など３Ｄならではの要素を導入することによって、ゲームの舞台、フィールドを圧倒的に広げることに成功しているのだ。

HARD STORY！

ウィリーが目指す「自由」と、ライバルたちが理想社会と語る「管理」の対決の構図。そして、プレイヤー自身にも知らされていないウィリーの目的……。深いテーマと謎が謎を呼ぶスリリングな展開がたまらない。

AQV SYSTEM!!

本作の目玉。ウィリーを中心に、地形を任意でリアルタイムに回転させるシステムだ。これによって、「死角の多さ」や「斜め移動の多用」といった、通常のクォータービューに見られる難点が克服されているうえ、新たなゲーム性も生み出されているのである。

3種類の「フォース」を使いこなせ!!

ウィリーの武器は2本のブーメランだが、それ以外にも彼は「フォース」という必殺技を使いこなすことができる。フォースは3種類が用意されており、それぞれに対応した古文書を手に入れることで使えるようになる。破壊力の大きさはもちろん、ド派手なビジュアルも魅力的。ここでは、そのフォースについてくわしく解説していく。

最強の必殺技!!

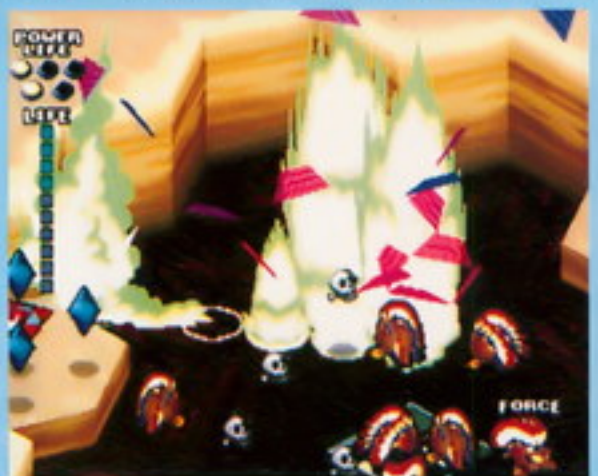
派手な演出、強大な破壊力……。まさに最強の必殺技「フォース」。

青のフォース

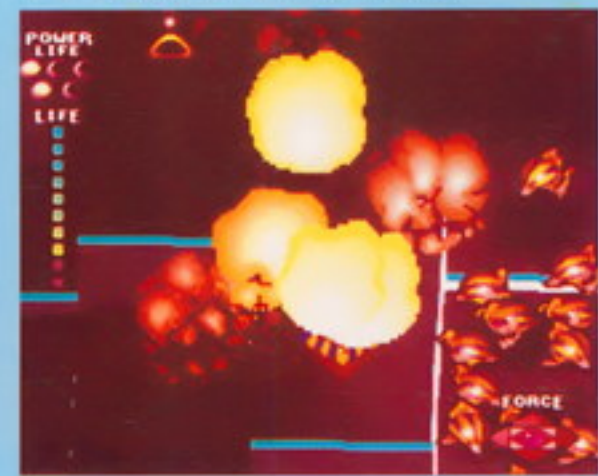
最初に使えるようになるフォースが、この「青のフォース」だ。ウィリーを中心に、円状に爆発が広がり、近くにいる敵を一掃してしまう。効果範囲は狭いが、周囲の敵を確実に潰せるので、敵に囲まれた時などに有効なのだ。

囲まれてピンチ! なんていう時にこそ、大きな効果を発揮してくれるだろう。

黄のフォース

横方向に、広く敵を攻撃してくれるフォース。演出的には青のフォースに似ており、多数の火柱が上がっていくというものだ。ただ、狭い場所では、十分な効果を発揮しにくいのが難点。青のフォースに比べ、より攻撃的な技ではある。

使い方は難しいが、はまれば効果は絶大。積極的に使っていきたい必殺技だ。

赤のフォース

使用した途端、画面が高速で回転。爆風が画面中に広がり、画面内の敵すべてを焼き尽くしてしまう。地形にも敵の位置にも効果が左右されない最強のフォースだ。これを持っていれば、どんなピンチでも安心といえそうだ。

写真ではわからないが、画面が高速で回転している。その威力は凄まじいの一言。

明らかになるストーリー&キーワード

これまで、その多くが謎に包まれていた本作のストーリーだが、今回、2つの重要事実が発覚した。それはウィリーを追う追跡者たちが生きる「プリズン」という社会が、統制を重視した管理社会であるということ、そして、ウィリーがそれに反発し、自由を求めて逃走しているということだ。自由と管理、その対立が、本作のテーマなのかもしれない。

追跡者は管理社会の正当性を強調する。

さらに自由を否定。彼らは管理を信じているのだ。

管理VS自由!?

それに対し、ウィリーは管理社会によって失われたものは大きい、と主張する。

追跡者3人それぞれの思い

ノーツ

3人のリーダー。冷静に振る舞いつつも、ウィリーへの興味を隠せない。

メイル

管理を信じるが、ウィリーに会ったことで、その信念が揺らぎはじめる。

タグター

物事を深く考えてはおらず、単に現体制の中で出世したいと願っている。

SCOOP! サタマガのスクリーンセーバー発見!!

開発中ロムのプレイ中、本作の隠された仕様を発見。このゲームには、スクリーンセーバー機能が搭載されているが、驚くべきことに、その絵柄は本誌『セガサターンマガジン』の表紙だったのである。このスクリーンセーバー、どうやら一定期間ごとに絵柄が変わるらしい。そして、ある特定の期間に表示される絵柄には、実は大きな秘密が隠されているらしいのだが……? とにかく、こんなウレシイ機能を付けてくたハドソンさんに感謝!

本紙表紙を表示!!

一定期間ごとに絵柄が変化。スクリーンセーバーに隠された秘密とは、いったい……!? その内容は、次号にて明らかになる!

スクリーンセーバーにはまだまだ秘密があるのじゃ……

STAGE4:Morwegian Wood モルウェーの森

●ステージ4●

ここからは、前回の記事に引き続いてのステージ紹介だ。まずはステージ4。砂と岩が支配する世界だったメガロキャニオンとはうって変わって、一面の銀世界が舞台となる。その美しさは、これまでのステージの中でも1、2を争うレベル。しかし見かけに反して(?)、中身はイジワルなのだ。マップ構成も複雑でかなりの難所といえよう。

ナスカの地上絵のような紋様も登場。幻想的な雰囲気が、全体を支配するステージのようだ。

一面の銀世界！操作は慎重に!!

このモルウェーの森は、見ての通り極寒の地。しかも、雪が多いばかりでなく、川や大地が凍てついているという光景が、そこかしこに見られる。しかし、風景に見とれている暇はない。氷上では、さしものウィリーもスリップしてしまい、自由に移動することができないのである。しかも、そういう場所に限って、ゴーストや罠が待ちかまえていたりするのだ……。

寒さで凍りついた川。ここでは、否応なく特定の方向に滑っていってしまう。こういう場所は、できるだけ避けて通りたいが……ミラクルジェムを得るためには、そうも言っていられない。

氷の上でゴーストに囲まれると、いいように攻撃されてしまう。戦う時は足場を確認してからが鉄則。もちろんフォースを持っていれば、足場に関係なく周囲の敵を一掃できるが。

寒冷地ならではのトラップは、氷ばかりではない。この雪玉もその1つ。ステージ3では鉄球が転がってきたが、こちらの方が、やはり美しく風情がある。もっとも、そんな悠長なことは言っていられない状況ではあるのだが……。

困難きわまりないマップを制覇せよ!!

このステージでは、ワープゾーンでつながった、多数の小部屋で構成されるエリアが登場する。また、扉を開けるスイッチと扉が極端に離れているため、スイッチを入れたら猛ダッシュでテクニカルに移動しなければならない……というシーンもある。マップ構成がこっているのは本作の特徴だが、このステージでは、それがより明確に感じられるはずだ。多彩なタイプのマップが、攻略意欲をかき立ててくれるぞ。

マップ構成も仕掛けも複雑。しかし、理不尽な謎はなく、各エリアが変化に富んでいて楽しいので、先に進もうという気力は十分にわいてくる。ストーリーの秀逸さも、プレイヤーを引き込む要因の1つだ。

巨大スイッチの上には、ジャンプ台を利用して乗るのだ。

巨大なスイッチも!!

このスイッチを下げたら、猛ダッシュで扉まで行かなければならない。少しでも遅れると、扉は閉じられてしまうのである。スピード勝負だ。

ミラクルジェム発見!!

太陽のような模様の台座の上に、ミラクルジェムを発見！

AQV、もう1つの利用法

ウィリーはダッシュ中に曲がると、走るのを止めてしまう。しかし、AQVで地形を回転させれば……そう、ウィリー自身の方向は変わらないまま、地形側が向きを変えてるので、曲がりくねった道でもダッシュしたまま駆け抜けることが可能になるのである。AQVというシステムの意外な活用法といえるだろう。ちなみにプレイ感覚は、レースゲームのそれにかなり近いものがある。タイムアタックでもやる!?

L・Rでカーブ!!

写真でお伝えできないのが残念だが、ウィリーは真横を向いたままダッシュ、マップがグリグリと回転する。クセになりそうな操作感。

まるでレースゲーム！

STAGE5:Ruins of Khuf クフの遺跡

●ステージ5●

もはや言うまでもないだろうが、ステージごとにガラリとムードが変わるのも「ウィリーウォンバット」の特徴だ。このステージはエジプトをモチーフにしており、そのエキゾチックな雰囲気が魅力的。仕掛けも、遺跡にありそうなものが多い。

新たなギミックも出現!!

終盤にさしかかっても、まだまだ新しい仕掛けは登場する。このステージに出てくる仕掛けは、謎解きの要素が強く、これまでのステージのギミックとは一線を画しているのである。知恵を絞らなければ、遺跡の奥にはたどり着けない。プレイヤーは苦労させられると思うが、そうした謎を1つひとつ解いていくというのも、楽しいものだろう。アクション的な意味での難所をクリアした時とは、また違った感動を得ることができるはずだ。知恵と力の両方を備えた時、はじめて道は開ける、というわけである。

引きスイッチ

引くと、色が変わるというスイッチ。色の組み合わせが重要になることも……。

目の像

単眼が描かれた像。いかにもエジプト的だが、これがずらり並ぶと、ちょっと気味が悪い。使い方は……？？

ゴーストデザインの変化

このゲームのザコ敵代表である「ゴースト」。彼らのデザインも、ステージごとに、その雰囲気に合わせて変化しているのである。各ステージのゴーストを見てみよう。

実は、ステージごとに容姿が異なっているのだ。

ステージ1
最初だけあって、何も付けていない、ベーシックなゴースト。

ステージ2
アメリカンな都市ステージなので髪を立てている……のか!?

ステージ3
キャニオンに似合うのは、やはりインディアンだ。

ステージ4
寒冷地仕様ゴースト。毛が多いのか、いかにもそれっぽい。

ステージ5
エジプトといえば、やはり金。いちばん強そうなデザイン？

エジプトムード満点のグラフィック!

今まで強調してきたように、このステージの魅力は謎解き的な仕掛け群とグラフィックの2点に集約される。謎解きは発売までのお楽しみに取っておくとして、ここでは、グラフィックのほうをちょこっと紹介してみることにする。小物類やディティールまでこっており、見ているだけでも十分に楽しめるのだ。

もちろん、敵もたくさん登場する。ここのゴーストは、スタイリングNO.1だろう。

苦労した先には見返りもある。というわけで、パワーライフがいっぱい。壁の模様の描き込みにも注目。

火炎放射トラップが、なにげにピラミッド型をしているのがイカす。左側の「眼」も、神秘的なムード満点。まるで、ウィリーを監視しているかのようでもある。

このあたりになると、スイッチの効果なども簡単にはわからなくなってくる。とりあえず、見かけたスイッチは入れてみる、というのも1つの考え方だが、それでハマる場合もあるかも？

物語はクライマックスに向けて加速する!

ここを抜けると、いよいよゲームはラストに向けて走りはじめる。エデンとは？　ミラクルジェムとは？　そして、ウィリーの目指したものとは何だったのか？　その答えは、あなた自身がプレイして、確かめてみてほしい。

集まるミラクルジェム!

ミラクルジェムが集まると、エデンの扉が開くというが……

BLUE BREAKER ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～

SPECIAL REPORT 特報!!

- ●ヒューマン
- ●9月発売予定
- ●価格未定
- ●恋愛ロールプレイング

恋愛という要素と冒険というＲＰＧの要素が見事に融合したゲームがこのブルーブレイカー。今回はゲームストーリーの紹介と、主人公と恋愛してストーリーの展開にも絡んでくるメインキャラクターの８人を紹介。どの女の子も違った魅力がいっぱいだぞ。

家訓に従い主人公は旅立つ

主人公は辺境の地に父親と2人で暮らすケインという17歳の青年である。彼の家系には決まった年齢になると家を出て、自分の力で結婚相手を探し出して連れて帰る、というしきたりがあった。そしてその年齢を迎えた彼もまた例外なく旅立つ日がやってきた。家を出ると父親に1人の女の子を紹介される主人公。女の子の名前はアーシャ。主人公はアーシャが届けてくれた腕輪を父親から預かり、アーシャとともに途中にある祠に置いてくるように言われる。2人は祠にたどり着き、腕輪をそこに納めた。瞬間、大音響とともに付近の道が崩れだした。突然のことに呆然とする主人公の横で彼女は静かに言った、「魔王ダークロードの封印が解けた」と。アーシャにはこうなることが初めからわかっていたのだ。そして、ここから結婚相手を見つけ、復活した魔王を倒すための冒険が始まる。

神に仕える神官
アーシャ Asha

父親が主人公に紹介した少女。腕輪のことをどこまで知っていたかは謎。年齢は17歳。職業は神官見習いで回復魔法を使用することができる。好みのタイプはやさしくて責任感がある人。

復讐を誓う少女
サージュ Sarge

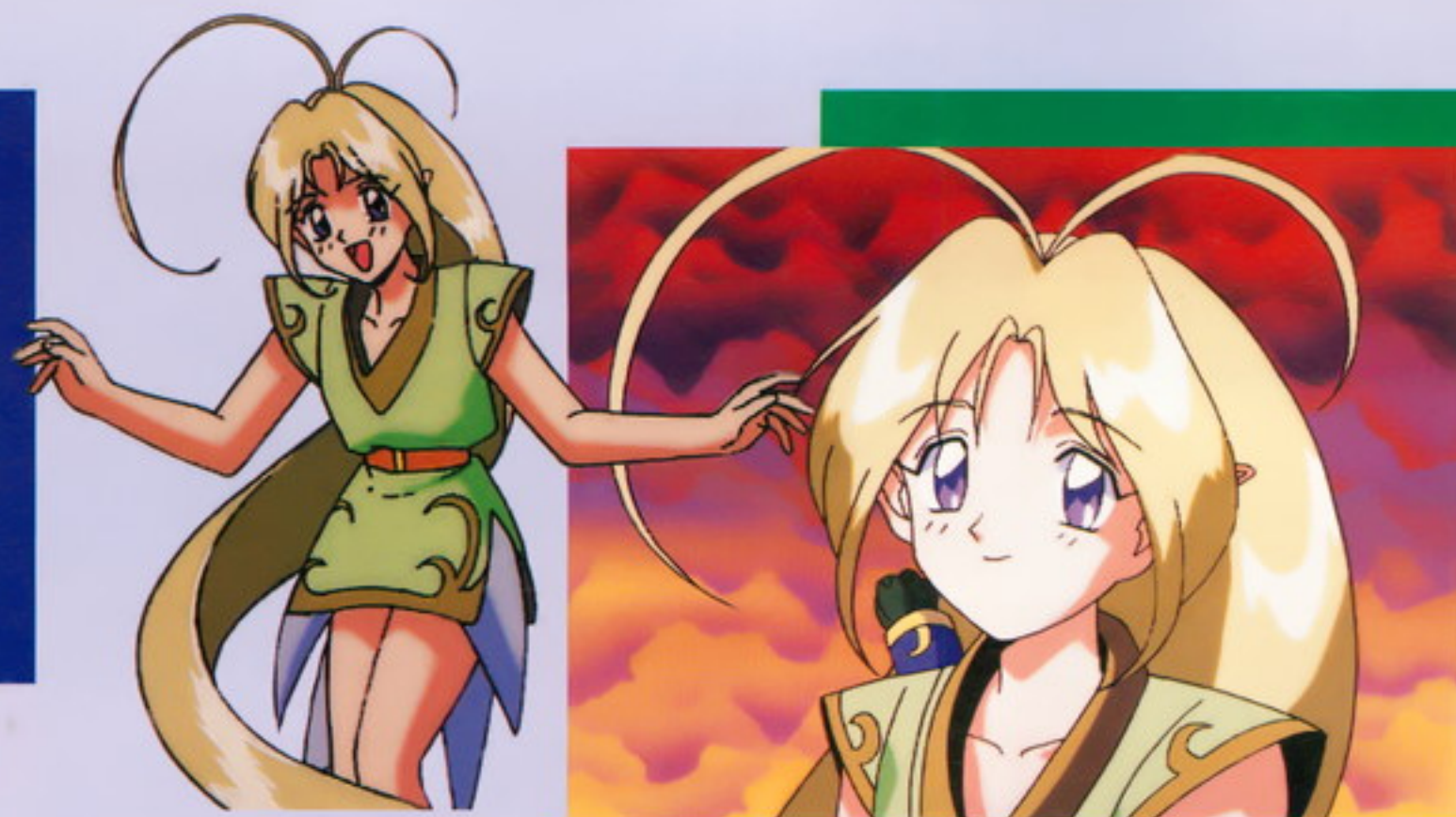
職業は呪術師で年齢は１７歳。小さい頃からいじめられることが多かったために些細なことでもすぐ泣きそうになる。復讐のために呪術を習ったらしい。好きなタイプはいじめない人。大声を出さない人。

自由気ままな賞金稼ぎ

カルミー Karumi

年齢は18歳。愛用の魔剣を手に戦う傭兵であり賞金稼ぎでもある。狙った獲物は逃がさないとの噂だが、1つだけ汚点があるらしい。好みのタイプはどんな苦境でも諦めない人。自分より強い人。

自然を愛する妖精

ターナ Tarner

人間の年齢に換算して16歳の妖精で職業は弓使い。ケインが妖精の国の入り口にたどり着き、妖精の助力が必要な時にたまたま居合わせた。自然を愛する動物好きな人が好みのタイプ。

少女達の旅も始まる

幼い大魔術師

ハミュン Hamune

年齢は不明。魔術師としては一流で、世界を構成する四大元素のうち、1つを除いて操れる。思いやりがあり、決断力がある人がタイプ。

謎が多い少女

マヤ Maya

年齢は19歳で職業は戦士。常に寂しそうな雰囲気を漂わせている。兵士に拉致されそうなところをケイン達に助けられて行動をともにする。好きなタイプは人のことを詮索しない人。物静かな人。

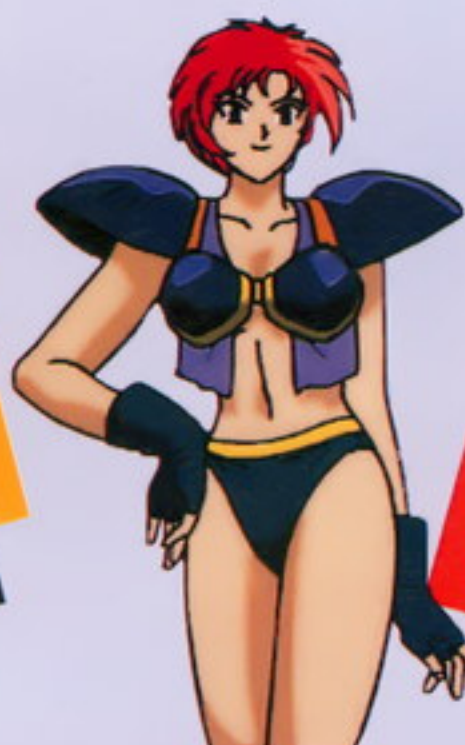
それぞれの想いを胸に…

主人公につきまとう女性

ナルター Narutta

22歳で職業は戦士だが、攻撃魔法も使え、パーティー随一の実力を持つ。主人公にひかれてつきまとう。清らかな魂の持ち主がタイプ。

お金が大好きな盗賊

ヤーム Yarm

年齢は20歳で職業は盗賊。宝箱を開けたり、罠を解除する。好きなタイプは小さいことにこだわらない人。包容力のある人。

ビリヤードファンに熱い支持を受けているデータイーストのの「サイドポケット」シリーズ。その最新作が３Ｄという画期的な進化を遂げてサターンに登場する。これにより、実際のビリヤードと同じようなプレイ感で楽しめるようになった。また、とことん楽しめる４種類のゲームモードや、プレイしていて飽きのこない、数多くのルールが搭載されている。より一層奥深くなった作りと、ミステリアスタッチのアドベンチャーゲームのようなストーリーも、ゲームを盛り上げてくれる要素だ。これはビリヤードファンならずとも注目だぞ。

喜怒哀楽豊かなキャラクターをチェック!!

時には口が悪く、プレイヤーにイラ立ちを感じさせるキャラクター、レイナ。メッセージを見る限り、女王様系で男＝下僕というイメージを持っているようだ。また、たわわに実った胸も特徴の一つ。お色気ムンムン(笑)キャラである。

キューの先をキュッキュー

下の写真のように、台の縁や的球がじゃまで打ちづらいことも。なかなか本格的だ。ミスショットをすると激しいリアクションが見られる。

勝負に勝ったキャラクターが、体いっぱいに嬉しさを表現している。負けた場合は悔しさいっぱい。

ストーリーモードで姿を見せ、勝ち負けに素早く反応する動作や、瞬きなどの細かい表情を持つキャラクター達。彼ないしは彼女らは自由に動くばかりか、リアクションに応じてしゃべり、その音声パターンも豊富に用意されている。また、キューにチョークをつける姿などはビジュアル的にもいいが、これを怠るとボールをしっかり打てない、という本物らしい工夫も施されているのだ。

実際のプレイに限りなく近づいた超硬派ビリヤードゲームがついに登場!!

サイドポケット３

SIDE POCKET 3

3D POLYGON BILLIARD GAME

SPECIAL REPORT 特報!! 100%

「マジドロ」「神宮寺三郎」とならんでデータイーストの代表作といえるこの「サイドポケット」シリーズ。硬派な雰囲気で迫る!!

●データイースト●７月18日発売予定●5,800円●テーブルゲーム●最高３人までプレイ可能●全年齢推奨

4種類のゲームモードを徹底紹介!

ストーリーモード STORY MODE

父親のように育ててくれた師匠の下で、ハイレベルなテクニックを学んだ主人公、藤崎遼。彼の馴染みのプールバーが、ある日イカサマ賭博師によって奪われてしまう。彼は店を取り返すための金を稼ぐため、ビリヤード大会に出場する。しかしそこには数々の謎と陰謀が隠されていた……。

プレイヤーは賞金を手にするため戦い、また蠢く謎にチャレンジしていくのだ。

謎多き女性、範子。彼女も大会に出場している。

大会で知り合った仲間から、情報を入手することもある。

各試合は予め用意された3種類のルールから1つ選ぶ。

バーサスモード VERSUS MODE

友達と対戦することのできるバーサスモードも用意。プレイヤー人数は、基本的に2人、ルールによっては3人まで楽しむことができるものもある。ルールは、有名なナインボールから耳慣れないポーカーと呼ばれるもの(って知ってる?)まで、なんと11種類!! これだけあるとすぐに遊び尽くせるものではないぞ。これを機会にルールを覚え、街に出てみるのもいいかもね。

ブレイクショットの権利を決めるラグショット。手球をより手前に引きつけたほうが勝ちだ。

視点を変更しながら的球を決め、細心の注意を払ってショットする。球を打つ時の角度や、クッションに当たった時、どのようにしてボールが跳ね返ってくるかを計算して、渾身の一打をお見舞いしてやろう。またこの時、球を打ったあとの状況を予測することも大切。うまくポケットに入れられると思ったら、次打のことを考えてショットし、こりゃダメだと思ったなら、ファウルしないように手玉を隠してしまうのもひとつの手段。頭を使う一瞬だ。

トレーニングモード TRAINING MODE

自分のテクニックに磨きをかけて、来たる実戦のために力をつけるモード。ルールはポケットゲームと四つ球のいずれかを選択し、ルールにそって球の角度などを覚えていくもの。また、四つ球を選んだ場合は、そのまま段位認定ゲームにつながっているため、自分の腕前を知ることも可能だ。

段位認定が終了すると、上の画面が表示される。が、素人とは情けない(涙)。

●ポケットビリヤード

ポケットのあるテーブルで、ゲームをする際に必要な、的球の狙い方や、ボールをポケットに落とす方法を研究するモード。

スクラッチや、ショット数がひと目でわかるのも、トレーニングモードならでは。

●キャロムビリヤード

ポケットのないテーブルで、四つ球をおこなうもの。5回のチャンスで取った、アベレージポイントで点数がつけられる。

いかにして球をつなげるかが、このルールでのポイント。意外と難しいぞ。

トリックゲームモード TRICK GAME MODE

障害物を避けて、1度のチャンスにテーブル上の手球以外の全ボールを、ポケットに入れるゲーム。レベルは1～5まであり、難易度も大幅に変化する。ステージ数はレベルに応じて用意され、何度でもプレイできるのがうれしい。また、トリックエディターを使えば、自分でコースを作ることもでき、どういうコースが厳しいかを研究することも可能。

見るからに難しい、トリックゲーム。レベルが上がるにつれてさらに難しくなる。

もう1つのお楽しみ

自分の作ったトリックはセーブすることができる。そこで、友達とトリックを作りあい、お互いにチャレンジしてみるのも面白い。障害物を台の“どこ”に“どんな方向”で置くかによって、同じ障害物を使ってもまったく違ったトリックになる。もちろん、落とすポケットを限定することも可能だ。ただし、ちゃんと解けるトリックにしないといけないぞ。要注意。

最初から用意されているものを参考にして、自分でコースを作るのも◎。

昨年発売された「ルパン3世マスターファイル」。ルパンに関する情報を詰め込んだデータベースソフトの続編に当たるのが、ここで紹介する「ルパン3世クロニクル」だ。まずは第1報として、開発者インタビューをお届けする。思い入れが詰まった言葉の数々に耳を傾けてくれ。

30年目の甦る記憶

70年代のハードなルパンの魅力を凝縮

──まずは、企画に至るまでの経緯をうかがいたいのですが。
堀口　前作の「マスターファイル」が評判よかったので、2作目をやろうという話がありました。
──では、ルパンのアジトに潜入するという形は、かなり早い時期に決まっていたのですか。
富沢　そうですね。
堀口　マスターファイルの内容って、広く浅くでかなりの部分を網羅していたんですが、要素を階層化しきれていなかったんです。それを解消しようとイメージを膨らませていった結果が、アジトという形なんです。さらにフローティング・パレットを加えて、さらに操作体系を向上させたわけです。
富沢　よく見てもらえればわかるんですが、アジトの中には、アルバトロス号の点火プラグといった細かなアイテムが置いてあったりもするんです。
──今回シリーズ第1作から「カリオストロの城」までの作品を内容に選ばれた理由というのは。
堀口　もともとはクロニクル'70s、'80s、'90sといった感じで、各年代ごとに分けたのを三部作としてまとめようとしていたんですが、諸事情で1本しか出せないことになったんです。それならばどういう形がよかろうといろいろ検討しまして、1本目の'70年代プラス第2シリーズ終わりまでを目いっぱい充実させてやろうじゃないか、ということで落ち着きました。
──どの要素をムービーとして、どれを文章にするかという選択は難航されたんでしょうか。
富沢　それは私が一任させてもらいました。すでに「マスターファイル」がありますし、プレイステーションで「カリオストロの城　再会」がある。この作品を買う人はおそらくみんな持っているわけだし、だぶってしまってもしょうがない。幸い「マスターファイル」で、使っていないいいシーンがあったので、そのあたりも十分に盛り込んでいきました。
堀口　プロデュースサイドとしては、おまかせでしたね。
富沢　あと、切り方がすごく細かいんですよ。第1シリーズ前半、後半ですとか。第2シリーズは、全部で155話あるのを4つに区切っている。ブロードウェイシリーズ（編注：第2シリーズ78、117話など）というのがありまして……。監督の浦沢義雄氏、演出の御厨恭輔氏、絵コンテの青木悠三氏トリオが、アメリカの

小説・シナリオ ゲームプランニング
富沢 義彦

ソフトの内容や、すべてのテキストを担当する。ルパンに対する知識の深さは相当で、ネタの選出もほとんどが氏によるもの。

LUPIN THE 3RD CHRONICLES
ルパン三世 クロニクル

SPECIAL 特報!! REPORT

完成度 90%

●スパイク　●データベース　●7月25日発売　●5,800円　●全年齢推奨

ブロードウェイを舞台にした6話を手がけているんです。それが全部変わったネタで。
堀口　オタクみたいだな、もう（笑）。
富沢　そのくらいのディープさでやらないと。わかる人にはわかってほしいっていうようなネタも、相当あります。

デジタルアニメで生まれ変わったオープニング

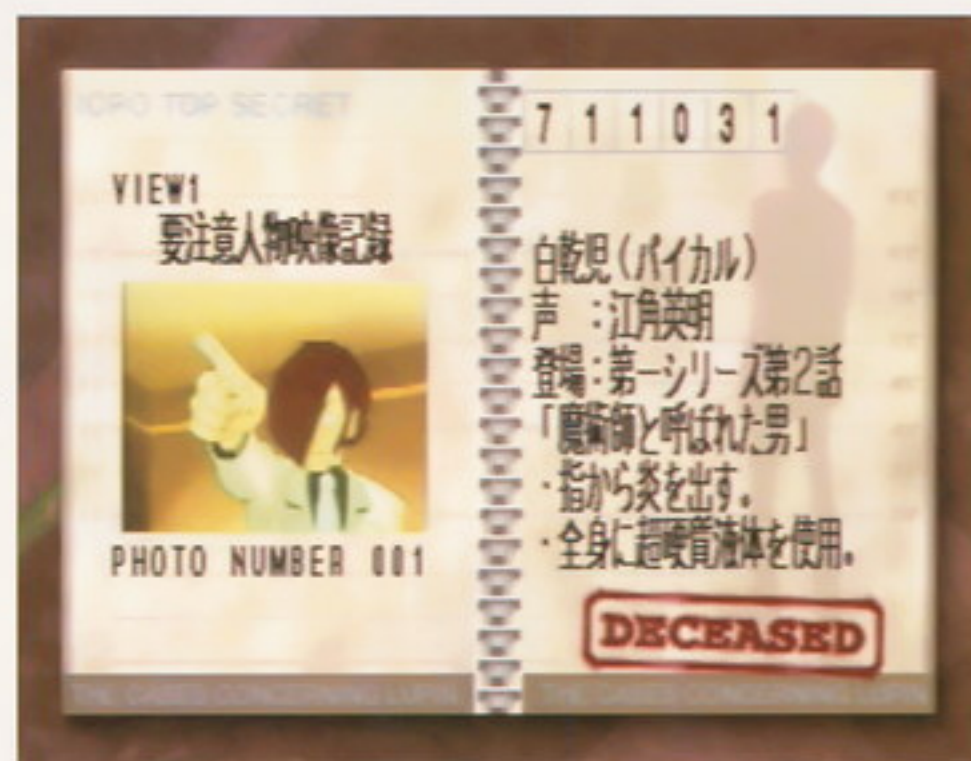
──オープニングムービーも、そのひとつでしょうか。
富沢　そうですね。リメイクというか。
堀口　第２シリーズのオープニングをベースにして、角度を変えながら撮影しているというか。同じ映画で別のアングルから撮っていた没フィルムを編集しているというような設定ですね。
──それはもちろん今回新たに作画したわけすよね。
堀口　ええ。私が希望した部分なんです。ルパンのオンエアが始まって30年弱。その間にアニメの技術というのが、どれくらい進化したのかにすごく興味があって。今回はデジタルアニメを使用しています。
富沢　マスターファイルのオープニングって、第2シリーズの絵を変えたバージョンなんです。それを踏襲して、今回は旧ルパンでそれをやろうと。
堀口　東京ムービーさんに、音はそのままでやってくださいとお願いしたので、初めは相当嫌がられましたよ。
富沢　そうなんです。効果音が入っているので、そこだけは変えられない。でも、苦しんでもらったぶんだけすごく凝ったものが出来上がりました。こちらでディテールの指定なんかもさせていただいたりして。本当に楽しませていただきましたね。
堀口　それから、今回デジタルだからセル画がないんですよ。東京ムービーさんとしても、いろいろと苦労されたみたいですが、完成度は高いと思います。

「サウンドコレクション」では、オープニング、エンディングとBGMを聴くことができる。こだわりの選曲に耳を傾けよう。

株式会社スパイク
デジタル事業部プロデューサー
堀口　聖一

富沢氏とともに「クロニクル」の骨子を構築。時には現場レベルまでにまで出向いて作業を進めることもあったとのこと。

小道具や女性キャラへの捨てきれない思い入れ

──網羅している宝物や、人物の数がものすごいですね。
富沢　宝物は、最初純粋に宝石とかだけに絞ろうと思ったんですよ。でも、後半へ行くにしたがって、変装道具や、銭形の名刺とかもルパンにとっては思い出の品だろうと。最終的には次元の吸っている煙草まで入れてしまって。
堀口　それでも今回は、きりがないので、車と銃は抜かしたんです。マスターファイルでも説明してますし。それでもかなり膨大な数になりましたよ。
富沢　トレジャーカタログだけで、500点以上、女性キャラを紹介しているビューティーズも、全部で111人。名前のない人まで入ってますから。
堀口　それで困ったのが、声優の記録が残っていないことでしたね。
富沢　バスガイドですとかスチュワーデスとか、そういう人の名前は残っていないので、耳だけを頼りに。だからちょっと文句が来るかもしれない。
堀口　でも、声優が違うといった葉書が来るくらいのほうが、我々としても嬉しいですよね。たくさん重箱の隅をつついてほしいですから（笑）。
──音楽もルパンを語る上では、外せない要素だと思うんですが。
堀口　そうですね。第1シリーズの山下さん、第2シリーズの大野さんそれぞれに、固定ファンがいますので。
──選考基準というのは。
富沢　音楽で印象のあるシーンを選んだ感じですね。BGM紹介ともまた違うんです。

3項目からなる「ルパンライブラリー」。写真はゲストキャラを紹介する「I.C.P.Oファイル」。他に宝物を集めた「トレジャーカタログ」や、美女ばかりを集めた「ルパンビューティーズ」が。

3バージョンのジャケットに隠された秘密とは

──初回発売のジャケットが3バージョンあるとのことですが。
堀口　東京ムービーさんに、1枚だけ書き起こしてもらえる話があったんですよ。ただ、候補の3点からどうしても絞れ込めなくて、それだったら３つ出しちゃおうと。どれも捨て切れなかったんです（注：ちなみに中身は同一です）。
──最後に読者にメッセージを。
富沢　それぞれのシリーズでのルパンのかっこよさってあるんですよ。旧ルパンって007でいうところのショーン・コネリーみたいでかっこいいし。だから、どう変わってもルパンはルパンだと。そういう愛し方をしてほしいな。
堀口　ウルトラマンやリカちゃんのように、ルパンというのは30年間続いてきたキャラクターです。このソフトでルパンの魅力を再認識して、愛し続けてほしいですね。

ルパン三世クロニクルとは―

今年で生誕30周年を迎えたルパン3世のデータベース。峰不二子に案内されたプレイヤーが、ルパンのアジトに潜入。数々残されたアイテムから、彼の足跡を知るというスタイル。より詳しい内容は次の機会に紹介しよう。

ハードさが漂う、シリーズ前半の作品をセレクト。上の3枚は左から第1シリーズ、第2シリーズ、映画「ルパン対複製人間」のものだ。3D・CGで描かれたアジト内を歩き回り、膨大な量のデータを目にすることができる。

LUPIN III 30th ANNIVERSARY 1967-1997

1997年、日本をテロの嵐が襲う!

日本の破滅をもくろむ狂気のテロ集団との決死の戦い。
3人の超能力少女はこの国を救えるのか。

ビジュアル+音声で演出される
戦慄のサスペンスドラマ!

現代の東京を舞台にした
リアルタッチのフィールド!

多彩な動画を駆使した
ビジュアルバトル!

本日発売

【セガサターン】
¥5,800(税抜)

豪華声優陣を起用。 4時間を越える迫力のセルアニメーションはテレビゲームの枠組みを越えた!

永島由子、渡辺久美子、阪口大助、中江真司、堀秀行、天野由梨、鶴ひろみ、小林清志、萩森侚子、岸野幸正、曽我部和恭、林延年、若本規夫、掛川裕彦、川津泰彦、風間信彦、新山志保、山崎和佳奈、金丸日向子、佐藤正治、田中一成、根谷美智子、鉄炮塚葉子、大本眞基子、嶋方淳子、増谷康紀、神谷浩史、野島健児、大塚瑞恵

神崎まりか役:宮村優子

戦慄のサイキックサスペンスRPG

マリカ marica
~真実の世界~

推奨年齢 年齢制限 18才以上

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

Victor 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ビクターのゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス)TEL.03-3236-5200
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133

読者投稿コーナー★ドリームアクセス

DREAM ACCESS

PERSONALITY
東かんな

①絵は大きく描く(ホントの顔の大きさ位)
②線の太さは1cm以上
3.2.1.ハイ!!
これでアナタもスタクラマスター!?

「スタンプ倶楽部」って、いろいろと使い道が多いよね。最近は自分の絵をスタンプにして遊んでます。ポイントは人に見つかると恥かしいので空いてるときにコッソリやること。

ゲームる今週記

おいっす。かんなちゃんでし。久々に1週間連続パチンコとかしたら、右手がハンドルの握りすぎでむくんじゃいました(トホホ)。こんなバカ者が皆様の相手を努めさせていただきます。あきらめておつき合いください。まずは人気の下級生ネタから!?

下級生が表紙のサタマガをリビングに置いていたら、母さんが見てひとこと「エッチな本読むのもいいけど自分の部屋で見なさい」といわれ「いや、これはゲームの本…」と話し終わる間もなく「もう、言い訳はいいからねっ。母さん見てないから、ねっ!」だってさ! しぶしぶ部屋に行き、再びリビングに戻ると「最近のH本は、薄いのに高いね!」ゲームの本なのに…。せつない。「薄いのに高い」は、いいすぎだって母さん……。

(東京都　パンクラス)

えーっ、あの表紙カワイイから別にHとか思わなかったけど…つまりキミが普段からそーゆー表紙系のH本ばっか読んでるってことかにゃ?

開けっぱなしにしておいたサターンの電池カバーのところで、ゴキブリの亡骸が発見された。パソコンにはネズミが住むことがあるっていうけど、まさかサターンの中にィッ!?

(広島県　PONK-O2)

単刀直入に言おう。そりゃ開けっぱなしにしたアンタが悪い!! 私、ゴキブリ大嫌いなので勘弁してよ～。早急にクリーニングしなさーい! 早急クリーニング…早急クリン…蒼窮クリン隊…なぁんてね…ふふ…。

本日6月20日をもちまして、この私、KAZ丸は20歳になりました! サタマガの発売日と誕生日が重なるなんて、なんかうれしくなっちゃうね。ところでVOL.17の業界探偵倶楽部でグレートちゃぶ台さん、クレイジーじじいさん、GUY神さんと一緒に俺の名前もあったんで感激しました。最近ボツ多いから忘れられたかと思ってたし。あ、そうだ、調子にのってこの4人でサタマガ四天王とか結成しちゃおうか!? …え、ダメ!?

(宮城県　KAZ丸)

そのうちどんどん人数が増えて、サタマガnWoにならないようにね。(笑) お揃いのTシャツ作ったりして。ところで「ボツになったら、あと1年待たなきゃ使えないなこのネタ」って書いてあるけど、来年の6月20日って金曜日なん? 知らんぞ。

このページのにおいが、初めて買った漫画の本と同じにおいでなんかいい。

(北海道　グレートちゃぶ台)

わーい、なんだかわからないけど、親しみを覚えてくれるのは良いですね。

MD(メガドライブ)時代にソニックシリーズを全部購入した私からすれば、今回のソニックジャム発売はうれしいような悲しいような…。だったら次は、アレックスキッドコレクションを出してほしいなあ…。

(福井県　布)

略してアレコレ? とか……。

今、ちまたではナイツの雄たけびがどう聞こえるかが話題(?)になっている。しかし私はそれよりSPEEDの「GO!GO! HeAven」が、とてつもなく気になるのだ。なぜかというと「Hey YeAh!」という部分が、どうしても「フェイーイェン」と聞こえてしまうのだ。女子校なので、友人に聞いてもバーチャロンを知っている人はおらず、1人で悩んだ末ペンをとったのです。

(千葉県　鵜飼竜)

ご指摘のネタは、ゲーマー仲間でカラオケ行って、わざとそうやって歌うとウケそう。にしても、鵜飼(14歳)さんもSPEEDのメンバーも、みんな若いよなぁー。いいなぁー。ちぇ。

ゲーセンに行ったとき、ガンシューティングゲームの前で小学生が「捕虜には威嚇射撃だ!」と言っていた。そのとき僕は、時代は変わったなと思った。

(福島県　てんしん丸)

なんだか殺バツとしていて…これも時代ですかねえ

イキナリですが祭りの時、どの順番で屋台をまわると一番おもしろいですか? 教えてください。ちなみに自己流だと、金魚すくい、ダーツ、タコ焼、型抜き、焼そばです!!

(埼玉県　武蔵のポン太)

あら隣町の方だわ。この辺だと、うちわ祭とか有名だね。私はスーパーボールすくい(金魚だと家の猫に食べられるため)、チョコバナナ、ダーツ、かき氷、べっこう/あんず飴、最後に持ち帰りでお好み焼。型抜きは、あればやるけど最近少なくて…。

手紙の書き方。梅雨に入ったら暑中見舞い。お盆過ぎたら残暑見舞い。投稿者の皆様、まちがえないよう。

(千葉県　タマメタル)

掲載される時期もみはからってるとスバラシーけど、あんまし気にせず楽しいハガキを送ってチョーダイ!

今週のマジ?カルドロップ

●岡山県　白雪

マジカルドロップIII

これだけ「動き」のあるマジドロの絵って珍しいかも。色々な画風をお持ちでうらやましい!

●東京都　つよいロボ

マジカルドロップ(ふらしゃレ)

これだけ「動き」のあるマジドロの絵はホンマ類を見ないってばよ。わかったから、もう。

●大阪府　第四軍N1

1周年の意味ナイツ!!
オレがサターンのすべてだった…
ハハ…
オレの記事が最初に来てるよ。この頃は……
サタマガ96年7/26号
ホント…
オレの記事以外ロクなのがない…
パンストを頭にかぶって網引き?
ハハ、くだらね…
早く下さい…
続編
さぁ!みんなで一緒にナイツ
P193

私はこのころサターン持ってなかったもんなー。こんな楽しいことがあったのか。惜しいことした。

comic d・A

S級ラブレター Love

サターンゲームキャラに対する キミの熱き「想い」を今すぐ書きまくれ!!

毎度おなじみ恋文コーナーですが、皆さんハガキの書き方も千差万別でおもしろいです。他のネタ同様、フツーに書いてくる人。本物のラブレターさながらに、かわいい絵や花柄のハガキを選んで書く人。男女の投稿比率が唯一1:1の、めずらしいコーナーかも。

ガトーちゃんへ…
埼玉県／咲坂ライム
～in爆れつハンター

美しいっ!! その肉体…。世界一ナイスバディで強いガトーちゃん…愛してます。ガトーちゃん。あたし、あなたを永遠に見ていたいわ…。お願い、あたしにも言って!「この俺を見てくれっ!!」と…。あたしも毎日筋肉トレーニングを欠かさずやっているのよ。少しでもあなたに近づきたいから。魔法は使えないけれど、あなたと同じ技を修得して立派なソーサラーハンターになってあなたと…（以下略）「爆れつR」も、とっても期待してるよ。いっぱい勝って、たくさん脱いでね。あたし、ガトーのすべてが…。高校生だけど予約して買うから、待っててね。

ーえー、ちなみに本文中の「以下略」は、本人が自主的に書いてきたモノであって、決して我々が検閲したモノではありませんのであしからず。サターン化されたアニメキャラにも手紙が書けてしまうのは、このコーナーの利点だなーと思います、ハイ。

Dear ウルヴァリン
愛知県／野獣の爪ウルヴァリン
～inマーヴルスーパーヒーローズ

ウルヴァリン愛してるぜ! そのマスク、そのコスチューム、その狂暴さとタフさ。だが、それ以上に好きなのが“サムライ”と銘打ってアダマンチウムの爪であらゆるものを容赦なくズタズタに切り裂く野獣の性…。内なる闇の領域を持つミュータントヒーロー。最高だぜ! この男の右に出る奴ぁいねえよ! 今夏にはサターンで「マーヴル・スーパーヒーローズ」が、アーケードでは「マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター」が出るだろ。GRRR……“獲物”がいっぱいだぜ。え、獲物どものおびえる臭いを嗅いで…熱い血を味わいてぇ……お、おさまらねえ……SNIKT!

ー最近は、男性から男性キャラへの、こーゆー気持ち的にではなく魂的にホレたぜレターがチラホラあります。やっぱ同性の人気を得るキャラこそ、ホンモノって感じがするなぁ。ところでアーケードで「VS」が出たら、憲磨呂宛のレターも来るのかなぁ…。

愛しのランフォードさまへ
茨城県／れいちぇる
～inラングリッサー

はじめてカラーを見た5月4日のあの日から、ランフォード様。あなたを好きになりました。あなたの瞳をみるだけで私はクラッとなって倒れてしまうのです。本当です。ラング大好き人間となってから、はや9カ月。このときめき、あなたこそ私の太陽…いえ私のすべてです!!……ただ言わせてください。これだけは。（倒置法）なんでアルテミュラー様やディハルトくんは10代なのにランフォード様は26歳なのですかぁ!! それでも私はランフォード様のことが大好きです。

ーうおお、実に14歳差の愛ですか。（れいちぇるサンは12歳!）愛に年齢は関係ない…といいつつも、やっぱ若いほうがいいよねー。関係ないけど「倒置法」って、なつかしい響き…。

あなたに会えるなら…
東京都／川田光一
～inルナ シルバーストーリー

「ルナ シルバーストーリー」のルーナに一目ボレしてしまいました。ゲームの最後には泣いてしまいました。ルーナは、僕の理想のタイプです。やさしいし、思いやりがあるし、温かみがあるし、すべてがいいと思います。もちろんアレスに完全一体となり、ルーナが幸せになれてよかったです。ルーナが現実にいたら絶対彼女にしたいと思います。僕は、ゲームの中で会えるだけでも全然いいのです。あなたに会えるなら…。

ー出会えるといいね！

ーイラストのラブレターももちろん受付けているよ！ 男女の区別なくドンドン送ってね!!待ってるよー。

神奈川県 広田賢

なんとなくこのページに載せてしまいました。意に添わなかったらゴメン。歌えっ!!

兵庫県 とらまる

たったこれだけの絵（顔アップ）で男性の筋肉質な感じを伝えきれるところがすばらしい!

大阪府 チャクラポット

まずはカワイイ「EVE」のイラストを紹介。ファッション雑誌の表紙みたいなムードがとっても良いです。バックの処理も人物の立体感というか存在感もバッチグー（死語?）それでは男子禁制・禁断の女の園、あやしくも楽しい宴の始まりでございます。

☆行ってきたよー、シドニーのセガワールド。だって今年の社員旅行がゴールドコースト＆シドニーだったんだもんね。ホホホ。会社の人には「ここまで来てゲーセンかあっ」と言われたけど、たかがセガワールド、されどセガワールド（笑）。入場料＄５のところを案内の姉ちゃんの英語がわからず＄30のプリペイドカードを買わされたけど（これは後で換金できる）館内はＵＦＯキャッチャーもあるし（日本語なのが笑える）日本のアーケードと変らないので、みんなも機会があれば（あるのか?）行ってみてはどうでしょう。ちなみに場所は、まだる○ぶやマッ○ルには載ってなかったけど、根性で見つけました。（たまたまお昼に食べたレストランの側にあったんだ…）

（愛知県 なおち）

外国のゲーセンて、メダルゲームとかホントにお金で遊んでお金が出てくるからアツイよね。ＵＦＯキャッチャーの喋りは日本語のままでも、景品は日本にはないモノなのでしょうか? 機会があれば、ぜひ行ってみたいです。（ホントにあるのか?）

☆がすけつさん、かんなさん、こんにちは。聞いてください。私、５月13日をもって、とうとう悪夢が実現してしまいました。なにかっていうと、花の10代が終わってしまったのです。20歳ですよ、20歳。かんなさんならこの悲しみわかってくれますよね。ウェ〜ン。そんなわけで久々に気分転換のため筆をとりました。（なんちゅう動機なんだ……）

（愛知県 M.E.I.）

…でもね、29から30になるときは、もっと衝撃が大きいと思うよ。その頃に、このサタマガを読み直して…クックックッ。

（悪魔モード）

☆こんにゃく畑、ホントおいしいですよねー。私も大好きです。私はりんご味が一番好きです。最近は新製品も出ましたが、かんなさんはどれが一番お気に入りですか?

（青森県 サッチー）

やっぱ桃が最高でしょ。次にりんごかな。

☆やはり、このコーナーにハガキ出す時は、女の子らしいハガキ（例：キティちゃんなど）が望ましいですか? それとも普通のでいいの? ハガキのかわいさによって、掲載率変わったりしますか? ドキドキ。

（東京都 あしあと）

そんなことないッス。普通で全然ＯＫッス。

♥女の子のおしゃべりコーナー♥

がーるず☆ぶらぼー

こんなの イヤだー!!

やっと2回目を迎えたコーナーですが、投稿の量は結構多くてお姉さん感激よ☆で、次回からは「お題」をこちらから出して、それに沿ってやっていただく部門と、今までどおり自分で作る自由部門を作って進行させるぞ、と。お題に関しては締切があるので注意してね。次回のお題は「こんな格闘ゲームはイヤだ!」締切は今月いっぱい消印有効でお願いね♥

◆こんな「テムジン」はイヤだ!!
→ダッシュの途中にソードを落とす。
→自分のビームソードに当たり自滅する。
→時々、暴走して敵を喰う。
→「→↘↘Ⓐ」で敵の腕を引きちぎる。
→体形がライデン。

◆こんなナイトピアンはイヤだ!!
→パラループに飛び込んでくる。
→歌がジャ○アン並みに下手だ。
→ナイツより巨大である。
→土星でサターン（灰色）を作っている。

（大阪府　音速そのハリネズミ）

ソード落としたらカッチョ悪い。

◆こんなサタマガはいやだ!!
→酒くさい
→必ず血痕がついている
→全て象形文字
→7冊まとめて買うと神龍が出てくる
→1ページでも飛ばして読むと、頭上に雷が落ちてくる「ライターの心システム」搭載
→夜中の2時を越えると、全ページワープの社長の写真になる

（兵庫県　線100%）

ライターの心システムがイイねぇ。避雷針をセットで売ればバカ儲け? 社長の写真は…えふん、えふふんっ。

◆こんなソニックジャムはイヤだ!
→エッグマンが主人公
→プレイしてると出血する
→トンガラド・ペペルーチョ3世が仲間

（神奈川県　ラバーメン）

最近、妙に3世さん人気あるな～。トンガラジャムって…辛そう（笑）。

THE・お買い物上手?

なんだか知りませんが、今回は海の男・ジェフリーさんが大人気です。

☆近所の店で、CGポートレートが280円で売ってますが、ジェフリーは580円です。うちの近所では、ジェフリーが人気みたいです。

（東京都　かせきらいたぁ）

そうか…。あの辺はゲーセンも多いしね。（って理由になってない）でも元を考えると580円は安いと思うぞ。で、結局それ買わなかったの?

☆先日、近くのゲーム店で「バーチャファイターCGポートレイトシリーズ・ジェフリー」が、1枚100円で売られていたので、つい7枚購入してしまった。だが、「次のお客様どうぞ」といわれてカウンターの上に（商品を）置いた瞬間、2秒ほど周囲の時は止まっていた。

（北海道　波平の頭髪を抜くことに人生を賭けるのも趣があっていいのではないか、と思い悩む今日このごろ）

どーでもええけど長いペンネームだこと。次からは「悩むワカメ」ね。ところで「つい」7枚も買ってしまうキミは一体何者?

☆金欠（いや、お金はあるんだけどゲームに使うだけの余裕がない）のくせに、ついついソフト屋へ足が向いてしまう週末。別になにを買うわけでもなく、こういうのをJust Looking というんだろうなぁ、など思いながらぶらぶらしていたら、目の前に480円のファイティングバイパーズ（中古）が飛び込んできた。480円もあれば、唐揚げ弁当（大盛り）が買えるぞという食欲をみごと封印し、かつ、1480円のメガミックスの誘惑に打ち勝ち、めずらしく予定の入ってなかったこの土・日とバイパーズをやりました。少々バグり気味だが、そんなのお構いなし。売値が50円のうちに売ってしまわねば、ハガキが買えん!

（大阪府　GUY神）

私はソフトを1度買うと売らない人だから、せっかく欲望に打ち勝ってゲットしたソフト売るのもったいない気がする。でもハガキのためか…泣かせるぅ。四天王の苦労ここにあり!?
というワケで、このコーナーのハガキも待ってるよー。

迷える仔羊の為の ざんげコーナー

今回から始まった新コーナーだ! アナタがなにかゲームに対して、ゲームキャラに対して、その他各種ゲーム関係のことに対して過去、申し訳ないことをした記憶があるなら、今すぐ懺悔なさい。このコーナーをとおして謝るのも良し、お笑いに走るのも良し。迷える仔羊よ、ハガキを持って集いなさい。あなたの探し求めた真実がここに…ある、かな?。」

☆ごめんなさい!! お店に貼ってあったサクラ大戦のポスター、どうしても欲しかったので取ってきてしまいました（これじゃあドロボーだよね）たくさんあったし、お店のおにーさんも本読んでたんで、つい…。お店のかた、本当にすみませんでした。全国のサクラファンのかたにも、悪かったと思います。心から反省しています!! 許してもらえるでしょうか? ところで焼チョコって何ですか?

（東京都　バンコラン）

む。この場合、たしかにポスターを無理にゲットした汝も悪いが、給料をもらいながらも仕事の手を抜い店員も悪いのではないだろうか。ちなみに焼チョコは、グリコから出ている不思議な食感のチョコレート菓子。薄茶色の箱に入っており、コンビニ等で探して試すべし。

☆約9年1カ月学校に行ってて、この前はじめて授業中に寝てしまった。しかも完ペキ熟睡! 私の席は一番前にあるのに熟睡!! その上「瑞穂～。遅れてゴメンネ～」と寝言をかましてしまった!! 授業終了後、先生に「よく寝てたな。瑞穂ちゃんてのは友達か?」といわれた。先生、瑞穂は私が最初におとした娘です。この場を借りて、ゴメンナちゃい♥

（福井県　陽炎）

先生には悪いことをしたのう。罰として、ゲームの素晴らしさを先生にえんえんと説くの刑。先生もゲームにハメレば内申も安心!

☆ううっ（泣）すいませんっ! サクラ大戦で「勝利のポーズ」の後、つい「ハイ、アチョー!」（byヤッターマン）と叫んでしまいます。PS. 同志求ム

（神奈川県　I'm the one）

若い世代には理解しづらいタツノコネタであるが、わかる自分が許せない。てやんでい畜生。しかも同志が全国的にいることは想像可能。近所迷惑にならぬ程度に叫ぶがよい。

☆小5の時、Aさん家の玄関に犬のク○を置いたのは私です。ごめんなさい。あと好きでした。

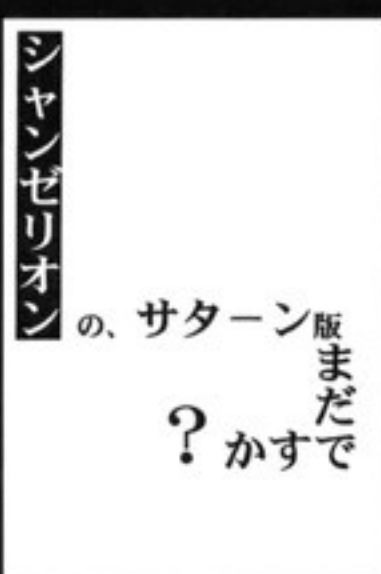
（兵庫県　ワイバーン）

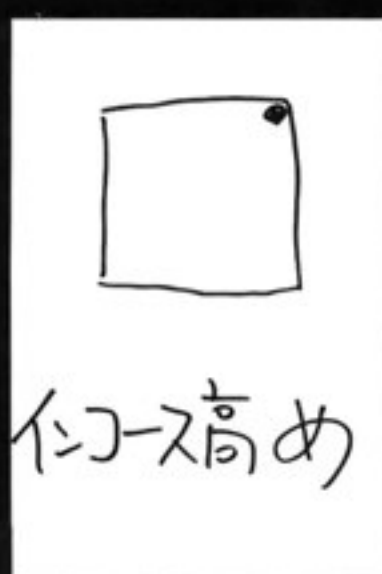
好きな人ほどいじめたくなる小学生男子の心理そして時が過ぎてからの告白。正に青春の王道であり、涙が出る程美しい光景。従って涙が出る程臭い猫の○ソ玄関放置の刑。

今週の「味があり過ぎる文字ハガキ」三選

「よゆうっち」というセリフは今聞くと、すごく意味深だ・

←広島県　デヤー
「～ち」なセリフの決定版として、今度はウルトラマン育成ゲーム「しゅわっち」ってのはどうかなあ。ダメ?

シャンゼリオンの、サターン版まだですか?

←三重県　ターザム鈴木
残酷な天使のシャンゼリオ～ン。いや、ていねいな切り貼りに感動しました。このハガキから熱意は伝わったと思うよ。

インコース高め

←和歌山県　う
グレナイ、って省略のしかたやめない? なんか不良がグレてあぶナイことしてるみたいで。略語もいいんだけどね。

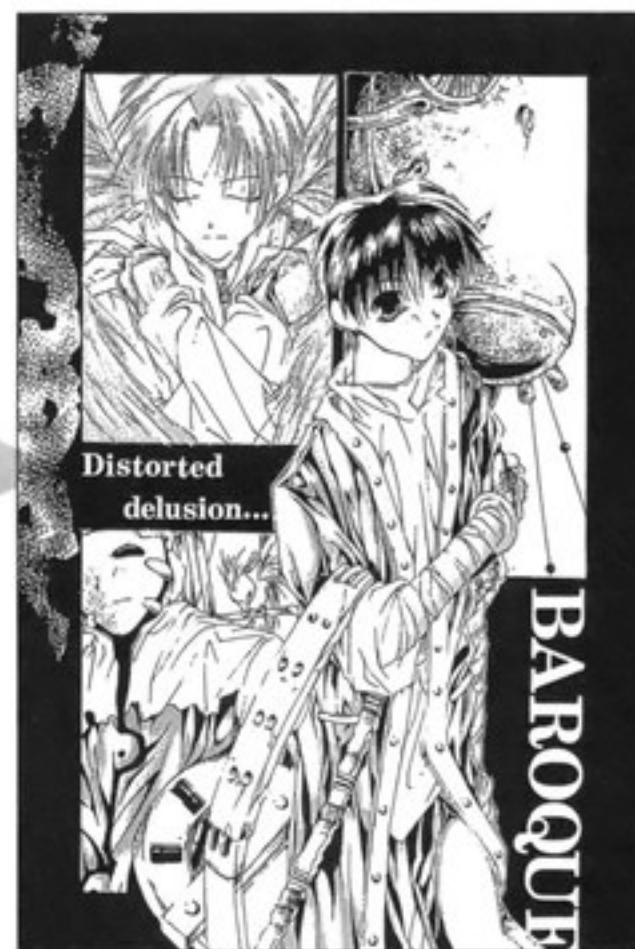
DREAM MUSEUM

期末試験の時期なのか、はたまた修学旅行中なのかイラスト投稿者の半分位（もっとかな?）は投稿ハガキがグッと減ってます。悲しいけど、その他の人は今が大チャーンス!! さあ、期末テストの息抜きにバンバンと描いて出すべし!

今週のベスト1

➡徳島県　涼風琳

ペンネーム変えてからも絶好調ですね。こんなに美しく丁寧な絵を送られてしまったのでは、ベスト1に選ばない訳にはいきません。オメデトウ!

Distorted delusion...
BAROQUE

東京都　小村一人
君の描くナギは、見る度にどんどん進化している。すでにマイキャラだね。

福岡県　にせ関西人
繊細かつ個性的な描線で、心に残る絵を描くのがうまいんだからもうっ。

大阪府　富士美優
菅野美穂ちゃんだそーです。ファンはTVの「スクラッチ」もチェックだ。

東京都　ポール梶井
ちょっぴりアメコミ調で、どこか懐かしいカゲマンじゃない影絵がステキ。

福岡県　中野貴仁
植物を背景に新鮮な酸素を取って、すっかり上機嫌な彼女…違うって。

今週のかんな賞

大阪府　片桐ひろお

一見なんてことない絵に見えますが、実は背景のトーンのセンスや文字のバランスがとっても良いのでホレました。今後も投稿続けてくださいね!

新潟県　ニック
私的には裏に書いてある鉛筆の落書きが気にいったけど、住所と名前はペンでお願い。

大阪府　椿のるん
水のチャポチャポって感じとかグー。濡れてないってことは、これから泳ぎ始めるのね。

島根県　がざん
ぐんすたーへろいん（←やると思った?）。銃の描きこみや、細かい解説がみごとナリ。

●PROGRAM INFORMATION

☆今週のポイントゲッター発表～。パンクラス・I'mtheone・ワイバーン・白雪・涼風珠・片桐ひろお～以上の方に1ポイント進呈! そして「夢想男爵」の認定証が発行されます。オメデトーございます!

☆当コーナーは、掲載ハガキの中から特に優秀な作品にポイントを進呈、一定ポイント毎にアナタの「称号」がランクアップ! アーンド豪華賞品が貰えてしまうので、どんどんハガキを出してくださいね。ちなみに豪華賞品&称号は、以下の通りです。

～DA華族五等爵～

20ポイント：夢幻公爵
　サターン用ソフトか周辺機器（1万円未満）をいずれかひとつ進呈

15ポイント：夢遊候爵
　サターン用のソフトを、どれでも1本進呈

10ポイント：夢路伯爵
　東かんな直筆イラスト入りホワイトテレカを進呈

5ポイント：夢見子爵
　がすけつ&東かんなの直筆サイン色紙を進呈

1ポイント：夢想男爵
　DA華族認定証発行

と、なっております。えー、正直、色紙なんて全然要らないかと思いますが、これもすべて豪華賞品への道のりだと思ってガマンしてください（笑）。

☆投稿の決まりは、いつも通り。鉛筆書きは絵・文章問わず、絶対やめてくださいね。良い子へのお願いだよ。☆私の回とがすけつ君の回を比べると、やっぱ絵やネタの好みがあっておもしろいですね。みんなも傾向と対策をつかんで投稿だ! じゃ、またね～。

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「D・A」　それぞれの係まで!

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.37

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

CM探偵局 あいつがサターンにやって来た！ 「SONIC JAM」本日発売!!

ついにソニック始動！

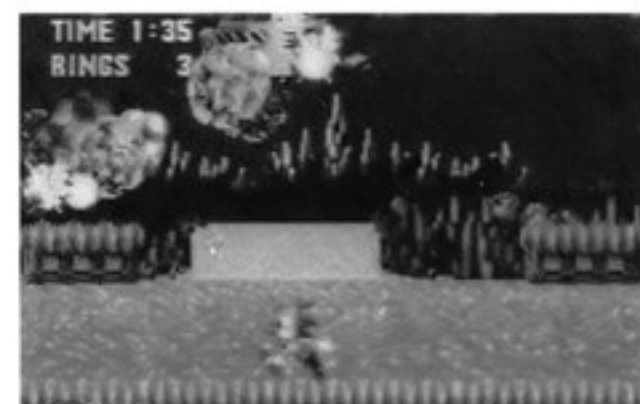
ついにソニックがサターンに登場！みなさん待望の「ソニックジャム」のCFがついに完成しました。このCFのコンセプトはスピード感。"HE IS BACK!"の文字が出てくる瞬間など、そのスピード感を生かした表現をしています（この分割画面ではわかりにくいけど、猛スピードで走り抜けると文字が出る）。そして、ソニックのCOOLなイメージと"This is COOL"がうまく重なってイメージしてもらえるように作っているので、ぜひTVでもご覧ください。

「ソニックジャム」
発売元／セガ・エンタープライゼス
価格／4，800円

4,800円であの名作が手に入る！ 本当にイイ時代になったもの。これは買いだね。

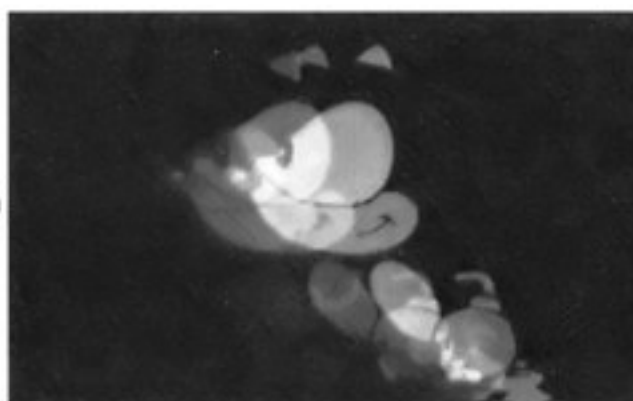
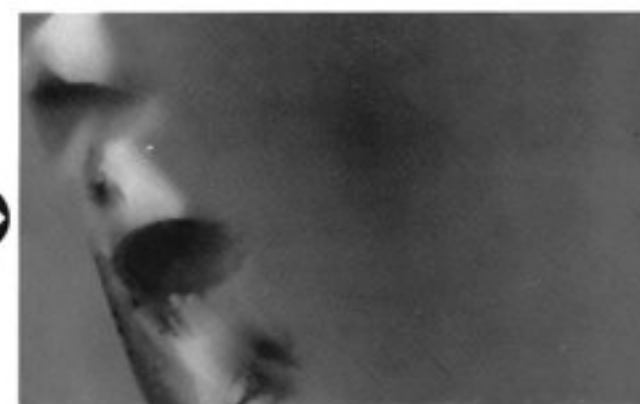
疾風が去ると「HE IS BACK」の文字が！

そう、あいつはもちろん我らがソニック！

ポリゴンソニック＆テイルズのランデブー。

懐かしさあふれるゲーム画面も紹介される。

全速力で走ってくるソニックが……。

くるっと回ってローリングだ！

そして発売の告知をするソニックだが……。

CM終わりかと思いきや、急に走り出した！

セガのCM、これを忘れちゃいけないね。

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。6月第3週は新作ソフト「ソニックジャム」情報、第4週は「mr.BONES」を紹介。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌	011-842-8181	広島	082-292-8181
仙台	022-285-8181	博多	092-521-8181
東京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

6月号ではいよいよ新コーナー誕生！ サターン最新情報も満載だぞ！（注：6月号は6/9～7/18まで。7/19からは夏休みスペシャル）

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

ビデマガ7月号は、ラストブロンクス、ファイターズヒストリーダイナマイト、スーパーロボット大戦F、リアルサウンド他、を紹介だ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.17収録タイトル（6月～）
<プレイ可>
●SONIC JAM
●沙羅曼蛇デラックスパックプラス
●マジカルドロップIII
●超時空要塞マクロス
●はるかぜ戦隊Vフォース
<MOVIE>
●フルカウルミニ四駆
●MARICA～真実の世界～
●サタコレ第2弾
●政界立志伝
●WILLY WOMBAT

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称） ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が贈るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはハガキに書いて送ってね！

●最近のセガサターンについて。5/2号の飯野さんではないけど、最近のセガサターンってばＰＣエンジンか？ 安易なギャルゲーが多くないですか？「This is COOL」なんていっていながら、ギャルゲーだらけの状態では、こっちが白けてしまいます。たいして面白くもないパソコンゲーとか、声優だけにたよったゲームはやる気がしません（エルフのヒットゲーとかは、別ですが)。COOLにいくなら、思いきってCOOLに！

（愛知県・青木典仁）

セガ■セガとしては、美少女ゲームであろうと、それ以外のジャンルのゲームであろうと、支持をしていただけるユーザーの方々がいるのであれば、サターンで出していきたいと考えています（18禁のタイトルはダメですけど……)。基本的にはどのソフトも面白いものでなければいけないのですけど、やはり中にはつまらないと感じるソフトもあります。しかし、それはどのジャンルでもいえることで、特に美少女ゲームだけに限ったことではないと考えています。確かに現状ではサターンの専門誌等も含め、美少女ゲームが大きく目立つようなイメージを与えているかもしれませんが、やはり注目されているソフトはゲーム性から見ても完成度の高いものですよね（ファンの方も多いですし)。ただし、あくまでも美少女ゲームがラインナップの中心ではありませんし、美少女ゲーム以外にも画期的であったり完成度の高いソフトがいっぱい出ていますし、発売されています。今後はそういった面もより一層注目してもらえるよう、セガやソフトライセンシー、雑誌社の皆さんとも力を合わせ、よりCOOLなイメージを構築していきたいと考えています。

●僕は林原めぐみさんのハートフルステーションのリスナーなんですけど、竹崎さん達セガの社員の人々は「遊星セガワールド」のコーナーで、なんでいつもあんなにビクビクしているのですか？（大阪府・小森孝弘）

セガ■ハニー花谷いわく「そんなことはないと思いますよ。ラジオだと実際の雰囲気がわかりずらいのでそういうふうに聞こえてしまうのですかね〜。ちなみにこれは“ビクビク”ではなくて、“ウキウキ”しているですよ。では何故“ウキウキ”なのかは、小生たちの言動に対して林原さんとかアミーゴがどういうリアクションをしてくれるのか、リスナーではないですけど、結構ラジオに出ている本人たちも楽しみにしてるですよ。だからこちらは勝ったなと思った時（別に勝負ごとではないですけど……）林原さんに予想外のツッコミとか切り返しとかがくると、“おっ、さすが”と心の中で感心したりとか結構多いですね。ですので、ビクビクなんてことは少しもありません。つねに楽しく遊びに行くような感覚ですね。ただし、これはあくまでも小生だけことですけどね」（原文まま、誤植ではありません)。「遊び感覚で仕事をしないように！（竹崎)」「日本語をちゃんと勉強しろ！（南雲)」だぞ！ 花谷くん。

●①サターンを買って１年半余り。コントロールパッドの調子がおかしくなってきました（十字キーの右とか、Ａ、Ｃボタンのききが悪い)。直す方法はあるんでしょうか。②スカッドレースをサターンに移植してほしいです。サターン版の予定はないですか。（愛知県：森下祐一）

アーケードで大人気の「スカッドレース」が、サターンでできる日は来るか!?

セガ■①これはパッドに内臓されているゴムの部分が擦り切れてしまったのが原因だと考えられます。ゴムの部分は市販していませんが、セガのお客様サービスセンターでは１個100円で販売しております。詳しくはフリーダイヤル0120-012235まで（受付時間 月〜金10:00〜17:00)。②アーケードで出て以来、大評判の「スカッドレース」。移植希望の声もたくさんいただいています。今のところ残念ながら移植の予定はありませんが、前向きに検討します。とりあえず、アーケード版で思う存分楽しんでいてくださいね。

セガ広報日誌

前々号でゲーマーみきさんが去っってしまったけど、今週からセガ広報日誌に新たな仲間が加わった。その名も山崎２：５３（う〜ん、どっかの問題ばかり起こしてる芸人みたいな名前だ)。新しい仲間を得て、セガ広報スタッフはますます発展していくので、みなさんこれからもよろしくね！

南雲くん

先日パスポートを作った。10年用だ。髪の毛のあるうちでよかった。

来週Ｅ３（アメリカ版ゲームショーみたいなイベント）で受付けをするためにアトランタに行く。クレジットカードを作るのを忘れたので、アメリカでは全て現金で対応するつもりだ。みんなはアメリカで大量の現金を持ち歩くと危険だという。しかし、アメリカ人だって悪い奴はそんなにいるわけがないと思うので、いたって呑気である。とにかく、アメリカにはとりあえず扇子を持って行こうと思う。日本男児の心意気を見せ付けるつもりだ。

山崎2:53

左の写真は髪を切る前のモノ。今はモンチッチみたいな髪型なのだ。

じゃじゃ〜ん！ サタマガ初登場の山崎２：５３です。今まで池袋ＧＩＧＯ（ギーゴ）というお店で働いていたのですが、先月からCSプロモーション部にやってきちゃいました。と、いうわけで目下サターンについて猛勉強中なんですが、驚いたのがタイトルの豊富さ！ 発売中のもので600以上もあるんですよ。これから、もっとべんきょーして皆さんにお得な情報がお届けできるように頑張ります。どうぞ、よろしく。

新人ゲーマー奈美

「スリー・ダーティ・ドワーブズ」は、３人同時プレイが面白いです！

もうすぐ、待ちに待った、お給料日ー！ でも、きっとまた、ムダ使い……ぢゃなかったソフトとか、買っちゃうんだろーなー!! (特に、ごせんえん以上、持ち歩いてる時はキケン！ 要注意!!)

何でも、セガからいただいたお給料をセガに還元する（ソフト、アーケード等）ことを「キャッシュバック」と言うらしいのだが……。はぁ、今月もまた、大々的なキャンペーンを展開してしまいそうな予感が……。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　**今回はコレ！**

またまた今週も「夜光ソニックスーパーボール」を５名様にプレゼント！ 先週の特集ではまだそんなに価値なかったけど、これからだよね！

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年6月19日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.20の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.178の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	**9.0405**	**9.25**	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	**8.0642**	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	**5.5913**	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	**5.553**	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**5.1728**	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	**6.318**	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	**5.375**	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	**7.3673**	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	**7.7602**	**7.0**	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	**6.1699**	**5.66**	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	**8.3956**	**7.33**	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	**7.6768**	**7.33**	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**7.511**	**6.66**	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	**7.3697**	**7.33**	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	**5.317**	**5.0**	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	**8.7685**	**8.66**	アナログ
17	10日	麻雀飛翔島	アスキー	6800	TAB	**5.3333**	**5.33**	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	**5.1951**	**6.33**	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	**6.6666**	**7.0**	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	**7.5485**	**6.33**	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	**8.6179**	**9.33**	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	**6.75**	**6.33**	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	**6.1428**	**6.33**	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	**6.8811**	**6.66**	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	**8.0714**	**6.0**	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	**7.7938**	**6.33**	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A·RPG	**7.1602**	**7.33**	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	**7.239**	**5.33**	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**8.2475**	**7.0**	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	**8.5476**	**8.0**	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	**8.1471**	**7.0**	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	**6.5497**	**4.66**	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	**7.1363**	**6.33**	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	**6.819**	**7.33**	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	**4.5437**	**3.66**	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	**8.756**	**8.33**	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	**7.4693**	**5.66**	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	**6.1221**	**6.0**	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	**6.3513**	**6.0**	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**3.2461**	**4.33**	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	**8.6994**	**8.0**	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	**3.2634**	**3.33**	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	**7.5231**	**7.0**	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	**4.3385**	**6.0**	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	**3.8576**	**4.66**	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	**8.4523**	**7.0**	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	**7.7283**	**8.0**	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	**7.5545**	**6.0**	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	**6.5578**	**6.66**	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	**7.3414**	**7.0**	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.1066**	**5.66**	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	**2.4285**	**4.0**	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	**8.1294**	**7.0**	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	**7.4926**	**6.66**	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	**7.2771**	**5.66**	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	**6.9927**	**7.0**	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	**6.6419**	**6.0**	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A·RPG	**6.6089**	**6.0**	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	**4.8923**	**5.66**	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	**6.5483**	**6.66**	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A·RPG	**9.0221**	**8.33**	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	**6.6585**	**6.66**	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	**6.4552**	**6.33**	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	**4.8666**	**5.33**	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	**6.2307**	**6.0**	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	**9.1412**	**8.66**	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	**8.1052**	**6.66**	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	**9.0034**	**8.33**	マウス
69	22日	マスターズ遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	**8.4956**	**8.0**	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	**7.0847**	**6.33**	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	**5.2352**	**5.33**	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	**8.7166**	**7.33**	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	**8.344**	**7.0**	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	**8.3597**	**6.66**	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**7.3722**	**7.33**	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	**7.4976**	**7.0**	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	**7.9115**	**6.0**	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	**7.2941**	**6.33**	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	**7.1955**	**7.0**	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	**6.7051**	**6.66**	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	**6.699**	**7.0**	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	**6.5393**	**4.66**	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.7777**	**6.0**	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	**4.0344**	**5.33**	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.6698**	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.9263**	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**6.1785**	**6.0**	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	**8.2586**	**6.33**	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	**7.5974**	**7.0**	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	**7.5217**	**6.0**	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	**6.99**	**5.0**	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	**9.0261**	**8.0**	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	**7.6714**	**7.0**	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	**7.4468**	**6.0**	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	**7.2038**	**6.33**	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	**6.4848**	**6.33**	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	**6.6666**	**5.0**	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	**3.988**	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	**5.5**	**5.0**	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**5.9411**	**5.33**	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	**7.9725**	**7.66**	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	**4.421**	**3.33**	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	**8.2253**	**6.33**	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	**7.8515**	**7.33**	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	**7.9382**	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.9428**	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	**7.4117**	**6.66**	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	**7.5**	**7.0**	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	**6.2621**	**5.66**	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	**5.6**	**5.66**	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	**6.8162**	**5.33**	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	**8.1028**	**8.0**	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	**7.5214**	**5.66**	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	**6.6666**	**7.0**	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	**4.4827**	**5.0**	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	**2.74**	**4.33**	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	**8.988**	**9.0**	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	**8.1404**	**7.0**	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	**6.5263**	**7.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.8571	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4117	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.274	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.6078	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8461	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日向けの思い出+優くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6511	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3333	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9301	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1604	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5454	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	8.1126	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7167	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3235	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1212	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	2.8278	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0406	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.1854	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3312	7.66	
145	22日	ゴジラ～列島震撼～	セガ	5800	SLG	7.4555	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4471	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	3.7387	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.28	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8247	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1155	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.1397	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.5	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9723	7.66	
154	12日	麻雀狂時代　コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.0937	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6315	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5409	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4533	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5833	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.4177	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.5614	6.0	
165	9日	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.7894	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7333	6.0	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.69	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	5.1923	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	5.8571	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9774	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.5897	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8536	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.6216	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.025	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.5428	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱/ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.1428	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	6.2622	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	6.3684	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.0816	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.1938	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9055	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.109	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7021	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.2982	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.423	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.081	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.0294	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9175	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0813	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.4931	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5691	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.2702	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1136	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	5.5171	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.425	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.6086	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.1142	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7647	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.216	9.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.2545	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.6949	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.6315	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.6947	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3125	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.52	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	8.6654	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5551	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4862	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.2857	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5771	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1825	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	7.4117	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック/ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2232	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.3943	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0166	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.2142	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.2631	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	6.9259	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.0615	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.0	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.7878	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア～ル	ＣＲＩ	5800	ETC	8.1086	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.3263	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4333	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3246	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.6	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	1.9923	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.8	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.687	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5714	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.8225	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3233	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.0993	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.3294	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2134	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	4.5833	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.75	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.2857	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.7333	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	7.9425	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.5	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8585	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.9308	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8068	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8627	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.5603	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0988	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7659	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1714	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6702	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3636	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.2857	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	4.8076	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.8333	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.5238	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9625	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.8571	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6941	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.1509	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.0533	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	9.0161	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.75	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.66	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター/POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌龍（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	麻兄弟劇場第一巻　麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3571	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.25	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス　スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1929	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.9603	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4633	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003．inc	5800	SLG	6.8141	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.6363	4.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	**6.4285**	**6.66**	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	**5.0**	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	**8.2688**	**6.66**	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	**8.344**	**7.33**	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	**8.13**	**7.33**	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	**7.4117**	**5.33**	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー<ミッションスティック同梱/ソフト単品>	セガ	6800/3800	SHT	**8.4914**	**8.0**	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル~forever with you~<デラックス版/スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	**8.471**	**7.33**	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	**5.0**	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	**8.3419**	**8.0**	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	**8.2197**	**8.66**	
301	26日	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	6800	ADV	**5.738**	**5.33**	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	**7.2037**	**5.0**	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	**4.0**	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**5.0**	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	**6.5454**	**5.66**	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	**8.4824**	**6.33**	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.33**	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	**1.9551**	**3.0**	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	**7.539**	**8.0**	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	**8.6946**	**7.0**	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	**7.6991**	**5.0**	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	**6.9444**	**7.0**	
315	9日	NIGHTRUTH1（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	**6.0526**	**5.33**	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	**6.4285**	**5.33**	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	**4.33**	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	**8.2148**	**7.33**	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	**7.3333**	**6.66**	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	**5.125**	**5.33**	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	**6.0**	
324	23日	駿才一競馬データSTABLE一	ナグザット	8800	ETC	—	**4.33**	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	**4.7272**	**6.33**	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	**7.6363**	**6.33**	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	**7.55**	**7.66**	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	**6.33**	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	**8.9276**	**9.0**	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	**4.33**	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	**7.5277**	**6.66**	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.0**	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	**7.4**	**5.66**	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	**8.243**	**7.0**	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	**5.66**	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	**6.4814**	**6.33**	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**5.9**	**5.33**	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	**3.1363**	**3.0**	
340	6日	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カプコン	5800	ACT	**7.9375**	**6.0**	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱/ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	**7.125**	**5.66**	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	**6.8**	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	**5.66**	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	**9.269**	**8.33**	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	**9.0391**	**9.66**	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	**8.7768**	**7.33**	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	**8.4178**	**7.0**	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	**7.1428**	**6.66**	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	**7.9541**	**8.33**	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	**9.4297**	**8.33**	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	**8.6218**	**7.33**	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	**9.1309**	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	**8.2808**	**5.66**	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	**7.2631**	**6.0**	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	**5.66**	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	**8.7948**	**7.33**	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	4800	SHT	**7.6862**	**5.33**	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	**8.2307**	**6.0**	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	**6.305**	**5.33**	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.8253**	**7.33**	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	**5.9705**	**5.33**	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	**6.4**	**4.66**	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	**4.0**	18推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	**5.33**	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	**8.726**	**7.66**	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	**8.9306**	**6.33**	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**6.9428**	—	
371	4日	Turf Wind'96 ~武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	**6.75**	**6.0**	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	**4.66**	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	**7.4**	**6.33**	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	**5.33**	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	**6.66**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	**8.3582**	**7.33**	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	**5.33**	マウス
379	18日	マイティヒット~Mighty Hits~	アルトロン	5800	SHT	**6.8636**	**6.0**	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	**8.5736**	**7.0**	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	**5.66**	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	**5.33**	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	**8.2808**	**7.33**	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ~ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	**7.5189**	**6.66**	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	**8.9565**	**7.66**	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	**7.8275**	**5.66**	
96年11月発売のソフト								
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	**7.6931**	**8.0**	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	**8.2744**	**7.33**	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	**7.3703**	**6.0**	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	**7.8947**	**6.0**	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体/RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	**7.8287**	**7.0**	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	**6.3125**	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	**7.7281**	**6.33**	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	**8.1111**	**7.0**	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	**7.0**	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	**9.2121**	**6.66**	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	**8.0434**	**6.33**	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	**7.3333**	**6.66**	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**6.33**	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**5.33**	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	**2.6111**	**6.33**	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	**8.9645**	—	マルコン
404	22日	月下の棋士~王竜戦~	バンプレスト	5800	TAB	—	**6.33**	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	**8.7868**	**7.66**	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	**5.0**	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	**8.7962**	**8.66**	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	**8.3333**	**6.33**	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	**3.2765**	**3.66**	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	**7.0833**	**6.66**	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	**6.6363**	**6.0**	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	**9.2526**	**8.33**	
413	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	**7.9047**	**7.33**	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	**8.3**	**6.66**	
415	29日	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	データイースト	5800	ADV	**7.5731**	**6.66**	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	**8.944**	**8.33**	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	**8.6**	**7.66**	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~	エンジェル	5800	格闘ACT	**2.75**	**5.66**	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	**7.3928**	**7.33**	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
96年12月発売のソフト								
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	**8.4047**	**7.33**	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	**8.1428**	**5.66**	
429	6日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	**8.8589**	**6.0**	
430	6日	スーパーパズルファイターII X	カプコン	5800	PUZ	**8.3968**	**7.33**	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	**7.5178**	**6.33**	
432	6日	世界の車窓から [I] スイス編~アルプス登山鉄道の旅~	富士通	4800	ETC	**8.28**	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	**8.3939**	**7.0**	
434	6日	マジックカーペット<通常版/マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	**6.1764**	**7.0**	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	**8.6479**	**9.66**	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	コナミ	4800	SHT	**8.4216**	**8.0**	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	**5.66**	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	**5.5833**	**4.33**	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	**7.7666**	**6.0**	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	**8.9128**	**7.66**	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	**8.1875**	**6.0**	マウス
444	13日	パンツァードラグーンI&II	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	**5.5**	**5.66**	
446	13日	メルティランサー~銀河少女警察2086~<通常版/限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	**8.432**	**6.33**	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	**7.125**	**6.33**	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	**7.0476**	**7.0**	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	**5.935**	**7.0**	
450	20日	永世名人II	コナミ	5300	TAB	**6.875**	**6.0**	
451	20日	m~君を伝えて~	ネクサスインターラクト	5800	SLG	**7.28**	**5.33**	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	**8.9203**	**7.0**	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	**8.5853**	**7.0**	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	**6.5294**	**6.66**	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	**6.2916**	**5.33**	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	**6.909**	**4.66**	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	**7.05**	**7.0**	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	**8.3333**	**5.0**	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	**6.1875**	**5.66**	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	**7.238**	**5.66**	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	**9.0**	**9.33**	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	**8.1086**	—	通販専用

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.9439	5.0	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	2.9166	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	7.0	5.66	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	4.8846	6.0	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.1714	7.33	
468	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.08	6.66	マルチ
469	27日	だいな♡ あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	8.5757	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.3333	6.66	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.5868	8.0	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2255	7.33	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7593	9.0	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	8.8775	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
476	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.8952	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.4	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.6072	7.66	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.8809	7.33	
482	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.5384	6.33	
483	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	7.3939	5.0	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	6.7272	6.33	
485	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.2444	6.0	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.7735	8.0	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.418	8.33	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1473	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.7875	8.33	ハンドル、マルコン
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.8	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	—	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.8823	6.0	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.9	—	
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	6.8181	6.0	
499	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.7142	7.0	
		97年2月発売ソフト						
500	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
501	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.5	6.66	銃
502	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	4.7142	5.33	
503	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.4307	8.33	
504	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.3181	5.0	
505	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18推
506	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.52	7.33	
507	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.5	7.33	
508	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.2658	—	
509	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.2676	—	
510	14日	だいな♡ あいらん	ゲーム アーツ	6800	ADV	8.9446	7.66	
511	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	—	—	
512	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
513	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.3368	6.33	
514	14日	ROOM MATE ～井上涼子～	データム・ポリスター	5800	ETC	7.7721	5.0	
515	21日	ZAP/SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.3913	6.66	
516	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	—	—	
517	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	8.3174	7.0	
518	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.0486	8.33	
519	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
520	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
521	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
522	28日	キューブバトラー	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.8	5.0	
523	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	—	—	
524	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	7.6875	6.66	
525	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	マルチ
526	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.3235	5.66	
527	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.5555	6.0	
528	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.1891	—	
529	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	8.25	5.66	
530	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	7.7307	6.66	
531	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&E ソフト	6800	SLG	8.8695	7.66	マルチ
		97年3月発売ソフト						
532	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
533	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.734	7.0	ツイン
534	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.7536	—	
535	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.9275	7.66	
536	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.6511	4.33	マウス、マルコン
537	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	7.1666	4.66	銃、マウス、マルコン
538	14日	アドヴァンストV.G.〈通常版／ジグソーパズル込み初回限定版〉	TGL	7800	格闘ACT	5.5652	5.66	
539	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.4935	8.33	マルチ
540	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
541	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.5882	7.33	ハンドル、マルコン
542	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	7.9433	7.33	
543	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	6.33	
544	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
545	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.0439	8.33	
546	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	7.562	6.66	
547	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	2.0	4.0	
548	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.673	—	
549	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	6.25	5.66	
550	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.6	5.0	
551	28日	SS アドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
552	28日	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～〈通常版／限定版〉	カプコン	5800／7800	格闘ACT	8.9136	8.66	RAM
553	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.7142	7.0	
554	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
555	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	7.1875	6.0	
556	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.6875	7.33	
557	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.8194	5.66	
558	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	8.9441	7.33	
559	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.44	6.66	
560	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S・RPG	4.6	5.66	
561	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	8.7225	8.33	
562	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.3636	5.66	
		97年4月発売ソフト						
563	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	6.33	
564	4日	アンジェリーク Special 2〈通常版／プレミアムBOX〉	光栄	7800／9800	SLG	8.625	7.66	
565	4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	8.6892	7.33	
566	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
567	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	6.5714	5.33	SANKYO FF 対応
568	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	7.3333	6.0	
569	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	—	5.0	
570	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
571	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
572	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	—	5.0	②
573	4日	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	SNK	5800／7800	A・SHT	8.7089	8.33	RAM
574	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.7037	7.0	
575	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.6	—	
576	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	4.33	
577	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	5.1428	6.66	
578	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.1612	5.66	ハンドル、マルコン
579	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
580	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	4.875	5.66	
581	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.334	—	18推、③
582	25日	機動戦士Z ガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	7.1782	4.66	
583	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
584	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	7.7142	7.33	②
585	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
586	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.6923	8.0	
587	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	6.8823	4.66	アナログ、マルコン
588	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0	
589	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	5.33	
590	25日	DX 人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
591	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
592	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S・RPG	—	—	
593	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
594	25日	ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
595	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	—	6.66	マウス
596	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.66	
597	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
598	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.8571	7.66	
599	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
600	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	セガ	5800	ADV	7.3489	6.66	
601	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	7.8333	6.66	
602	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	8.3	7.66	18推、③
603	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.5	6.33	
604	2日	DEKA4 駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	—	5.33	
605	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	
606	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	—	6.0	
607	16日	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.0	—	RAM
608	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	4.33	
609	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	—	
610	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	4.66	
611	23日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	4.0	
612	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	8.2513	6.0	②
613	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	5.65	5.66	
614	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	7.6666	5.33	マルチ、マルコン
615	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	7.815	6.66	マルチ
616	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
617	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
618	30日	D-THIRD	タカラ	5800	格闘ACT	5.23	4.66	
619	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
620	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	5.66	
		97年6月発売ソフト						
621	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	5.0	
622	6日	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	ジャレコ	5800／7800	SHT	—	8.0	
623	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
624	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	—	7.66	②
625	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	6.0	
626	13日	太平洋の嵐 疾風の艦艦〈通常版／初回プレミアムボックス〉	イマジニア	6800／7800	SLG	—	7.66	
627	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	—	7.66	

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
	対局将棋 極Ⅱ	413
	太閤立志伝Ⅱ	414
	タイタンウォーズ	239
	太平洋の嵐 疾風の艨艟<通常版／初回プレミアムボックス>	626
	タイムギャル&忍者ハヤテ	482
	タクティクス オウガ	442
	ただいま惑星開拓中！	102
	TAMA	5
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダークハンター～上 異次元学園～	570
	ダークハンター～下 妖魔の森～	616
	ダービーアナリスト	617
	大運動会	440
	大航海時代Ⅱ	556
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大牌砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡あいらん	510
	だいな♡あいらん 予告編	469
	ダイナマイト刑事	490
	DIE HARD TRYLOGY	497
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	WWF In Your House	518
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	228
	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	624
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	470
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	471
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	480
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	483
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！ 連鎖必要	528
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	D-THIRD	618
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	443
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	604
	デジグ アクアワールド	589
	デジグ TIN TOY	588
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	477
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デスロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	590
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	でろ～んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	416
と	東京SHADOW	591
	トーナメント・リーダー	326
	THOR～精霊王紀伝～	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	578
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	548
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル～forever with you～	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRYRUSH DEPPY	406
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	592
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	557
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	511
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	540
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	484
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	2度あることはサンドアール	232
	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	619
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72

50音	タイトル	ソフトNo.
	信長の野望バリューセット	520
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	176
	ハイパー3D ピンボール	485
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	はいぱぁセキュリティーズS	504
	ハットトリックヒーローS	128
	花組対戦コラムス	558
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	270
	バーチャコップ<銃同梱／ソフト単体>	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	593
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	475
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション）	594
	爆れつハンター	243
	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BUG TOO!!	498
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	512
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	571
	パズルボブル3	559
	ぱっぱらぱおーん	116
	バップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	529
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	444
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出+姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	418
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー～破亡の舞～	560
	FIGHTERS MEGAMIX	461
	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	499
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	472
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	478
	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	605
	ファンタステップ	595
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園Ⅱ	620
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	530
	ブラストウインド	486
	ブラック ドーン	596
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	BLAM! マシーンヘッド	609
	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	606
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよSUN	513
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	473
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	597

50音	タイトル	ソフトNo.
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	PLANET JOKER	536
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン'97	561
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	ヘンリーエクスプローラーズ	537
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDEポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	572
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	マイティ ヒット ～Mighty Hits～	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルホッパーズ	598
	マジックカーペット	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	マンクスTT ースーパーバイクー	541
み	MYST	2
	南の島にブタがいた	376
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリース麻雀編	365
	メタルスラッグ	573
	メタルファイター MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	446
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	460
	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
	モンスタースライダー	562
ゆ	優駿クラシックロード	541
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年	610
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ROOM MATE～井上涼子～	514
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	599
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	579
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	479
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	487
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	WORMS	543
	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	531
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	611
	湾岸デッドヒート	139

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyper プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECH サターン
15　電撃SEGA SATURN
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼ゲームをどのくらいの頻度（ひんど）でやりますか？
01　毎日
02　週2～3回
03　ときどき
04　やりたいゲームが出たときだけ

❽このアンケートはがきを出す頻度（ひんど）は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいとき出している
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上から順に3つづつ表1の中からあげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
05　（特報）スーパーロボット大戦F
06　BAN3PRESTO
07　（特報）マーブル・スーパーヒーローズ
08　（特報）セツ風の島物語
09　（特報）RONDE ー輪舞曲ー
10　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
11　（特報）デッド　オア　アライブ
12　（特報）街
13　（特報）ラストブロンクス
14　（特報）ソニックジャム
15　（特報）WILLY WOMBAT
16　（特報）ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
17　（特報）サイドポケット3
18　（特報）ルパン三世　クロニクル
19　読者コーナー／DREAM ACCESS
20　セガプレス
21　セガサターンソフトデータバンク
22　'97夏　ゲームクリエイターになろう
23　（特報）'97年夏　ゲームの未来とセガサターン夏の陣！
24　（特別企画）月刊ファルコムマガジン
25　（特別企画）セガフリークス
26　NEW RELEASE TITLE
27　（COMING SOON）Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！　2
28　（〃）ラングリッサーⅣ
29　（〃）VIRUS（ウィルス）
30　（〃）BULK SLASH
31　（〃）黒の断章
32　（〃）ロックマンX4
33　QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
34　ムーンクレイドル
35　提督の決断Ⅲ
36　ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
37　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
38　羅媚斗（RABBIT）
39　（COMPLETE GUIDE）D-XHIRD
40　ハロー！　カプコン
41　セツ風の島物語連載　ガープ博士の幻燈会
42　ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡　攻略のツボ
43　JustMeet エ・ル・フ
44　デ・ラ・ゲームウェア
45　AM3研 Rush!!
46　電脳戦機バーチャロンX OVER
47　AM2研 EXPRESS WEEKLY
48　パッションラングリッサー
49　セガサターンソフトレビュー
50　裏技 a GO GO!
51　ゲームとアートの微妙な関係
52　夏だ!サターンだ!セガサターンマガジン夏の特大読者プレゼント

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32 X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO･GEO（CDを含む）
11　ゲームボーイ
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔全書2（仮称）
002　アサルトリグス
003　あすか120% リミテッド BURNING Fest
004　AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
005　アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～
006　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007　ヴァンダルハーツ～失われた文明
008　WHIZZ（ウィズ）
009　VIRUS（ウイルス）
010　ウルトラマン図鑑2
011　英雄志願 GAL ACT HEROISM
012　AI囲碁サターン版
013　X-MEN VS. STREET FIGHTER
014　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
015　エルフを狩るモノたちー花札編ー
016　エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
017　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
018　音楽ツクール2かなでーる2
019　怪盗セイント・テール
020　GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）
021　ガンフロンティア／アーケードギアーズ
022　Cat the Ripper ー13人目の探偵士ー
023　きゃんきゃんバニー・エクストラ
024　究極タイガーⅡ PLUS
025　銀河英雄伝説　plus
026　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
027　金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
028　グランディア
029　黒の断章
030　幻想水滸伝
031　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
032　恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア
033　GO Ⅲ Professional　対局囲碁
034　古伝降霊術　百物語
035　こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）
036　コットン2
037　この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
038　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
039　サイドポケット3
040　サウンドノベルツクール2
041　サターンミュージックスクール
042　サムライスピリッツ天草降臨
043　サンダーフォースV
044　GT24
045　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
046　実況パワフルプロ野球'97（仮称）
047　シミュレーションRPGツクール
048　出動！ミニスカポリス
049　シルエットミラージュ
050　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
051　スーパーロボット大戦F
052　スコーチャー
053　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション
054　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
055　スティープ・スロープ・スライダース
056　ストリートファイターコレクション
057　スレイヤーズ　ろいやる
058　SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
059　SEGA AGES／パワードリフト
060　SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）
061　SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2
062　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
063　仙窟活龍大戦 カオスシード
064　センチメンタル・グラフティ
065　卒業S
066　速攻生徒会（仮称）
067　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
068　ソロ・クライシス
069　ダークシード2
070　ダービースタリオン（仮称）
071　だいすき♡
072　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
073　Tactical Fighter
074　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
075　ティンクルスタースプライツ
076　DESIRE
077　デザエモン2（DEZA 2）
079　デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
080　デッド　オア　アライブ
081　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
082　テラクレスタ3D
083　DX人生ゲームⅡ
084　天下制覇
085　ドゥーム
086　同級生2
087　ときめきメモリアル対戦とっかえだま
088　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
089　～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
090　ドラゴンナイト
091　ドラゴンナイト4
092　NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実"
093　セツ風の島物語
094　七つの秘館　戦慄の微笑
095　南方珀堂登場
096　忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖＜全＞
097　HERC'S ADVENTURES
098　バーチャファイター3
099　バーチャル・シアター
100　バイオ ハザード（仮称）
101　バイオハザード2
102　爆れつハンターR
103　パチスロ完全攻略(仮称)
104　ぱにっくちゃん
105　BULK SLASH
106　BAROQUE（バロック）
107　海辺でリーチ！
108　ファイターズヒストリー・ダイナマイト
109　ファイナリスト
110　ファルコムクラシックス
111　ファンズフォルム
112　ファンタズム
113　プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子
114　プラドルDISC Vol.6 吉田里深
115　プラドルDISC Vol.7 麻生かおり
116　プリルラ／アーケードギアーズ
117　プリンセスクラウン
118　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
119　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
120　ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
121　冒険活劇モノモノ
122　マーヴル・スーパーヒーローズ
123　マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～
124　街
125　魔導物語
126　魔法学園ルナ！
127　魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～
128　マリア（仮称）
129　ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
130　メックウォリア2
131　桃太郎道中記
132　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
133　悠久幻想曲
134　ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～
135　ラストブロンクス
136　ラングリッサーⅣ＜レギュラーパッケージ＞
137　リアルサウンド～風のリグレット～
138　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
139　リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
140　Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND
141　ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～
142　LUNAR ETERNAL BLUE
143　ルナ シルバースターストーリー MPEG版
144　ルパン三世　クロニクル
145　レイヤーセクションⅡ
146　ロックマンX4
147　RONDE ～輪舞曲～
148　ワンダー3／アーケードギアーズ

'97夏

ゲームクリエイターになろう

Interview
次世代メディアの申し子たち
ゲーム業界には、こんな仕事があります。
バンタン電脳情報学院
東京デザイナー学院
東京ビジュアルアーツ
東京ネットウエイブ
日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校
東京マルチメディア専門学校
アイマックス　アカデミー
デジタルハリウッド
宇都宮デザイン電子専門学校
ビットハウス
アミューズメントメディア総合学院

気持ちよくプレイできるゲーム 気持ちよくなれるゲーム やっぱりキーワードはこれですね

「かまいたちの夜」「風来のシレン」で、相変わらずゲームソフトのトップリーディングを続けるチュンソフト。今日は、現在、サターンの「街」を鋭意開発中だ。毎日ゲーム制作に熱中するスタッフおふたりに、いろいろなお話を聞いた。

株式会社 チュンソフト

●今のお仕事の内容について教えてください。

加藤：ゲームの音楽や効果音、簡単なツールとか、他にはTV-CMの音楽やサウンドトラックCDの制作なんかがあります。

板野：現在はサウンドノベル「街」のメインのプログラムを担当しています。それが、今はすべてですね。

●ここでの仕事の流れはどういう形ですか。

板野：最初にゲームデザイナーが全体を考えてデザインしたものを、各々の作業の担当者にわたすんですが。

加藤：だいたいこんな感じ、こんなの作ってよ、っていうオーダーですね。でもそこで言われた通りのことだけやってたらダメなんです。やりたいようにやってみる。それがハマればOKバッチリッスね。

「街」

●仕事をするうえでのポリシーや考えは。

加藤：ゲームをする時は、気持ちよくないとイヤじゃないですか。だからプレイして出てきた音は気持ちよいものじゃないとダメだ、と僕は思います。

板野：言われてしまいましたねぇ。そう、例えばボタンを押して反応が返ってくるまでのタイムラグが大きいと、ストレスがたまるんです。コンマ何秒か速くなるだけで、気持ちよく操作できてしまうんですよ。

開発部　プログラマ
板野英史

いろいろな経験をいっぱいしてみることが僕たちの仕事には必要だね

開発部　サウンドクリエーター・コンポーザー
加藤恒太

子供たちが口ずさむようなゲームと音楽ができたらイイなあ、本当に

●今まででで一番印象に残っている作品は。

加藤：やはり初めて曲を担当させてもらった「かまいたちの夜」ですね。

板野：「風来のシレン」でですね、オープニングでトンビがこう飛んでいくシーンがありまして、そこを朝から次の日の朝までずーっとデザイナーと「ここちょっと右」とか言い合いながら一日じゅうトンビ飛ばしてました。印象に残ってますねえ。

●これからやってみたいことはありますか。

加藤：前から思ってたんですけど、その辺の街角でゲームやってる子供が、僕の作ったゲームの音楽を口ずさんでくれたら、すごくうれしいだろうな、って考えてます。ゲームの音ってけっこう子供の頃の記憶や思い出に残るもんだと思うんですよ。僕もそうでしたし（笑）。

板野：今、私の頭の中は「街」でイッパイです。とにかく現在の仕事を成功させることがやりたいことですね。

●ゲームづくりをめざす若い人たちにひと言。

板野：前はビジネスソフトの会社にいたんですけど、その前にはいろいろアルバイトをしていたんです。ビデオショップで働いたりしてたんですけど、そこで観たたくさんの映画や、接客を通じての、人はこうしたら心地よく感じるんだな、という経験が積み重なって、けっこう今になって役に立ってるな、と思うんです。だから浅くてもいいから広くいろいろ知ることは、有利だと思います。

加藤：指示通りに作るのって意外と簡単なことなんですよ。だけどシナリオを見て自分の中でここでどういう曲が入って、とか想像して、そこでもうサウンドトラックができちゃうくらいの想像力が大切だと思います。

板野：自分の中で消化して変換してよいものを出していく、ということがベターですね。

「かまいたちの夜」

「風来のシレン」

ゲームクリエイターたちの意識はもうゲームという枠を超えてさまざまな分野の活動へ飛躍する

今年2月に発売され、あっと言う間に超人気ゲームソフトとなった「クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳」。アジアン・ゴシックの世界観を表現した新しいゲームだ。制作のソニー・ミュージックエンタテインメントのスタッフにお話を聞く。

●おふたりの仕事についてお聞かせください。

須藤：えーと、まあ、ディレクターでありプロデューサーというスタンスですね。ゲームが立ち上がる状況は種々雑多、ケースバイケースなんですね。プロジェクトの過程もいろいろなんです。それを取りまとめるみたいなことですかね。

井上：CGデザイナーで入ったんですが、キャラクターデザインやってもいい？って、やりたいことをやったんです。そうしたら周囲もこれでいこう、となって「クーロンズ・ゲート」の制作が進んでいったんです。今後はビジュアル全般に関わっていきたいですね。

須藤：井上君は実際、クーロンでは事実上のビジュアルプロデューサーとして仕事してますから。キャラは200体くらい。オリジナルです。

●仕事や制作にあたってのポリシーは。

須藤：例えば井上君なんかはデジタルな仕事してますが、フィギュアの収集家でもあり、アニメ文化に接点を求めていたりします。ですから専門はもちろんですが、自分の本物志向というか、自分のフィルターを通して表現することが大事じゃないでしょうか。深く細くでもいいし、広く浅くでもいいから、意識の幅の広さ長さをもつことですかね。

井上：例えばゲームだったらゲームだけじゃなく他の所から何かを引っぱってくる感覚が必要です。CGをやっていた頃、できない部分をビデオに撮って加工したことがあります。だからそういった臨機応変に対処できる柔軟さを失わないことですね。

●これからのゲーム業界の方向性は。

須藤：これだけ乱立した状態では、ユーザーも困るでしょう。ゲームがパターン化して新しいものがやりにくくなっていると思います。ですからゲームクリエイターは、ゲームを自分の表現手段の土俵としてとらえ、さまざまな形・分野へ参加することです。ゲームクリエイターの「ゲーム」を取った状態にこれからはなっていくでしょうね。

井上：僕の思いはCD屋さんに行くように、「これあの人が作ったゲーム！」「あのチームが作ったの！」と言って買ってくるようになればいいなということ。小さなチームがたくさんバンドみたいにできて、ゲーム屋さんにアイツたちのゲーム買いに行こう、となるのがいいですよね。だからゲームデザイナーもただデザイナー、ゲームクリエイターもクリエイターと呼ばれるようになって、もっと作家性が出てくれば、と思います。

●ゲームクリエイターをめざす若い人たちへ一言。

須藤：クリエイターはあくまでその分野のプロフェッショナルでいなければなりませんから、自分の持っているスキルなり力なり、あるいは能力の柔軟性はそれなりに必要ですよね。プロデューサーっていうのは、表現するのに難しいところがありますが、人との関わりですから、やる気はもちろん最後は人間性とか人間力でしょう。あと若い人に言いたいのは、ゲームだけやってるとそのうち行きづまっちゃうよ、ということですね。

井上：人の会話を理解して、自分でかみくだいて自分の力にしてほしい。ゲームづくりは本当にプレッシャーかかります。それをはね返せるのは、他人のアドバイスであったり友だち関係、人間関係なんですよ。貪欲に吸収する姿勢を持って、なおかつみんな仲良く仕事をすることが一番です。

株式会社 ソニー・ミュージックエンタテインメント

アミューズメントコンテンツ部　課長
須藤　朗

受け身の仕事は絶対しない 柔軟な発想を失わない これ、大切なこと

マルチメディアグループ　デザイナー
井上幸喜

クリエイターもデザイナーも 人間性の幅や深みが 作品には確実に表われるもの

ゲーム業界には、こ

プロデューサー/ディレクター

ふつうはゲーム制作現場の人ではなく、トータル的に管理するのが仕事です。ゲームを作るに当ってスタッフの人選・スケジュール管理・予算管理・広告活動などプロジェクトごとのまとめ役と言えるでしょう。ですから新卒や外部スタッフが簡単になれる職種ではなく、ゲームクリエイターとはいいにくいかもしれません。また最終的な権限を持つこともあり、意見がまとまらない場合、決定を下すこともあります。このような仕事ですから人との協調性があり、人望も厚く、人の意見を聞いてあげたり、人と話すことが上手であることが必要でしょう。

プランナー

ゲームのアイディアを出し、企画書・仕様書をつくります。それらをもとにグラフィックデザイナーやプログラマーが作業を進めるので、そのゲームの全体像が把握できていなければなりません。そのためには、いくつものアイディアを出し、そのアイディアを実現可能な形にすることが必要です。企画や仕様書を作る力が要求されるのはもちろんのこと、プログラム・グラフィック・サウンド・その他ゲーム制作のさまざまな分野について「広く、しかも深い知識」が必要です。簡単そうで実は非常に難しい仕事なのです。

シナリオライター

シナリオライターはゲームのストーリーを考えるのが仕事です。シナリオは、ゲームのジャンルによって制作作業に占める比重が大きく異なります。アクションゲームやパズルゲームではあまり必要とは言えません。しかし、サウンドノベルやアドベンチャーゲーム、RPGではシナリオが重要です。ゲームに登場するキャラクターのセリフや画面の動きなども文字にしていかなければなりません。やはり文章を書くことが要となりますので文章力をつけることが要求されます。他に本を読んだり、いろいろなものを見たりして、より多くの知識を身に付けましょう。

プログラマー

実際にゲームをパソコンでプログラミングしていくのが仕事です。プランナーの企画書・仕様書に従って、さまざまな場面でキャラクターや背景に動きを見える形にします。企画書に書かれたひとつひとつの動きをプログラミングでどういう動きにしていくか試行錯誤したすえ、やっと数秒だけ動いたということもあるでしょう。ゲームがスムーズに展開していくかはここで決まってきます。ぎこちない動きではせっかくのストーリーもだいなしです。とにかく、作りまくることで実力もつき、素晴しいゲーム画面が作れるでしょう。

ゲーム業界 Q&A

Q1 ゲーム業界ってどんなところですか？

A1 家庭にもあるTVゲームや街角のゲームセンター、パソコンゲームなどはコンピュータでプログラミングしてゲームソフトを作ります。このゲームソフトをひとつ作るのには、たいへんな時間とお金と人手がかかります。また、ゲームのアイディアや企画、販売、宣伝など、ゲームソフトを制作する場合、そこにさまざまな種類の仕事が生まれることになります。そうしたゲームソフト制作に関わる、あらゆる仕事が進行する社会をゲーム業界といいます。

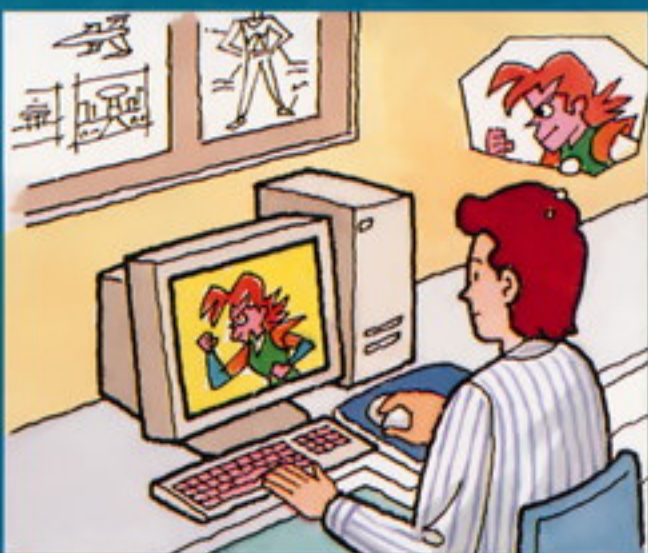
一般的には、ソフトを制作する会社やプランナー、プロデューサー、プログラマー、グラフィックデザイナーといった直接ゲームソフトに携わる人の働く世界と、ゲームが流通している世界（売上・流行）を同時に示していると考えてよいでしょう。大手のゲームメーカーや出版、広告など、ゲームを扱っていればゲーム業界といえます。

Q2 どうすれば、ゲームクリエイターになれるのですか？

A2 ひと口にゲームクリエイターといっても、その職種はさまざまです。ゲームクリエイターとはゲームを企画する人からデザインする人、プログラミングする人、サウンドを作る人など、違う分野のいろいろなスペシャリストたちのことです。ゲームづくりには、たくさんの人たちがそれぞれの専門の仕事をこなし、やっと一つのゲームソフトができるのです。ゲームづくりの仕事がしたいのなら、まず専門の知識と技術を身につけなければなりません。そのためには、ゲームソフト制作者を育成する専門学校へ通

んな仕事があります

グラフィックデザイナー

ゲームは画面が命と言っても過言ではありません。登場するキャラクターや背景の画面、さらにオープニングやエンディングがキレイでなければ、そのゲームをしたいとは思わないかもしれません。グラフィックデザイナーは、その画面をコンピュータを使って描き起こす仕事です。2次元グラフィックだけでなく、アニメーションや3Dのモデリングなど幅広い技術が要求されています。単に、パソコンが使えるだけでなく、しっかりしたデッサン力や個性的な絵が描けることがもデザイナーとして重要な要素。現在ゲーム業界では、人手が不足している分野です。

サウンドプログラマー

おもしろかったゲームを思い出すとき、なんとなくゲームミュージックを思い浮かべる人も多いかと思います。それだけ音楽はゲームにおいて欠かせないものでしょう。サウンドプログラマーは、音楽の作曲・編曲はもちろん効果音をコンピュータ上のMIDIなどを使いプログラム化します。その場面でプレイしている人が、その音を聞いたときに異和感なく気持ちよくゲームに没頭できることが必要です。やはり音の仕事なので楽譜は読めないより読めたほうがよいでしょう。また、なにか楽器が演奏できればさらに音の幅が広がるでしょう。

宣伝・広報・プロモーター

ゲームがある程度できた段階で発売にかかわることで動くのがこの仕事です。発売日が決まれば、雑誌や新聞、時にはテレビ・ラジオなどでの広告展開を企画し、運営しなければなりません。どういう人たちをターゲットに広告を出していくのか、キャンペーンなど実施するのか、どうしたら売れるのか、この展開が、ゲームの売れ行きに影響していきます。せっかくいいゲームができても、買い手の目に止まらなければ売れません。しっかりした市場調査などを普段からしておくことが必要です。また、広告代理店がこの業務を代行することもよくあります。

営業・販売

ゲームのサンプルやデモ版と販促用のパンフレットを持って、販売店や問屋などをまわって実際に注文を取ってきます。物を売るということはなんでもたいへんですが、ゲームの特徴やおもしろさを積極的にアピールしてより多くの注文を取ります。店内では、どこに置けば目立つのか、ライバル社との位置はどうか、なども売り上げにかかわってくるので注意が必要です。人と話すのはもちろんですが、新聞を読んだり、本を読んだりして広い知識を持って、店主などと接するようにします。新規店舗などの開拓もかかせません。

って、着実な基礎力をつけるのも1つの方法でしょう。なるべくなら自分のやりたい分野・職種を明確にして、その仕事のために十分な勉強ができる学校を選ぶことがベストです。またゲームソフトを制作する会社に直接、就職してしまう手もあります。

Q3 ゲームスクールではどんなことを教えてくれるのですか？

A3 現在、ゲームスクールの数はたいへん多くなっています。スクールにもいろいろな特徴があり、またカリキュラムもさまざまです。それに、ほとんどの学校が職種別に学科やコースの選択制なので、専攻するコースによって違いが大きい場合もあります。ゲームクリエイターを養成するゲームスクールの基本的なポリシーは、就職のためにプロフェッショナルを作ること。そのため、スクールのカリキュラムは専門の知識を勉強する授業内容となります。例えば、ゲームデザイナーの専攻だったら、デッサンや美術史といったデザインの基礎から、コンピュータの基礎、プログラミング言語、コンピュータグラフィックス、キャラクターデザイン、シナリオ制作、ゲーム企画など、ゲームデザインに関連する基礎から応用までをしっかり教えます。さらに最近では、マルチメディア化の影響で、マルチメディア概論、メディア構成などといったカリキュラムを構成する学校も多くなりました。

Q4 ゲームスクール卒業後どんなところへ就職できますか？

A4 専攻した科・コースによって職業的な方向に違いが出ます。ゲームスクールを卒業した場合、ゲームデザイナーやプログラマー、キャラクターデザイナー、CGデザイナー、サウンドクリエイターなど、卒業した時点で職種が分けられます。主にゲームソフト制作会社、大手ゲームメーカー、インターネット関連、広告・出版、放送・通信、映像・ビデオ関連などに就職しています。いずれにしても、卒業時にはスクールがアドバイスや相談に応じてくれますから、それほどの心配はいりません。

Game School Guide

バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14
☎0120-51-0505

クリエイターを育成する最高の環境 業界と直結したデジタルメディアスクール

どんな学校 30年におよぶバンタングループの教育実績と経験、ノウハウが新世代ゲームクリエイターをつくる

長年にわたる教育システムの実績、培われたノウハウ、最新の機能を追求した設備・機器の整備を、デジタルメディア・マルチメディアに対応させた次世代のためのスクールが、バンタン電脳情報学院。今、この時代に活躍できるプロフェッショナルなゲームクリエイターたちを育成するために、業界でも定評ある実際的なコース設定、リアルタイムで必要とされるカリキュラム、プロ講師による実践の教育とアドバイスなど、最良の環境とシステムでサポートしている。

多彩なゲームソフトを企画し、開発する人材の要求は、高度なレベルで急増している。さらに、これからのゲーム開発にはオリジナリティや独自の感性といった自己能力が必要だ。バンタンの教育システムは、個性ある即戦力のゲームクリエイターたちを育て、ゲーム業界に確実に送り出す業界予備校としての実力を備えている。自分の才能やスキルを思う存分に発揮できる人材、業界をリードしていくトップクラスのクリエイターたちの養成を行なうのがバンタン電脳情報学院である。

現役ゲームデザイナー、山田慎氏の授業。企画職を目指すなら、プロから学べるかどうかは大きなポイントだ

どんな授業 ゲームソフトクリエイターをめざし技術と知識と経験を身につけるより専門的なコースを設定

ゲーム開発に関わるさまざまな専門分野のクリエイターたちを育成するのがゲームスタジオ。今や一般家庭からゲームセンター、ビジネス分野まで、次々と斬新なアイディアが氾濫するゲーム業界。マルチメディア化が加速する中、ゲームソフトクリエイターに求められるものは、より高度なコンセプトに基づいた個性のある表現とソフトだ。

バンタンでは、次の時代の動向や流れを予測したソフト開発をめざして、業界でのニーズに基づいた専門的な教育と実習を行なっている。ゲームスタジオでは2年制の各コースを設置、1年次の後半から始まる就職活動には作品提出が必要不可欠なため、より専門分野に絞り込んだカリキュラムや授業構成をとり、1年から作品を制作できる実力を養うことを目的としている。2年という限られた中で、効果的に専門技術を修得できる環境と学習体制が整備されているのである。

各コースはゲーム業界で仕事をするためのスペシャリスト育成の実際的なコース。それぞれの専門分野で、目的や職種に合わせた能力を身につけることができる。

どんな授業 プレイヤーを楽しませる、ファンを魅了するそんなゲーム開発での活躍をめざすプロフェッショナル育成の6コース

ゲームスタジオにはゲーム開発に対応する6つの専門コースがある。ゲーム制作に必要な開発技術を全体にわたって学び、発想から企画方法、企画書作成、プレゼンテーションなどをゼミナール形式で習得して、あらゆるジャンルのゲーム企画能力を身につける「ゲームデザインコース」。基本的な文法の習得から表現媒体の研究、演出方法を学び、さらにシナリオや雑誌記事の理解による効果的な文章表現方法を習得して、シナリオライター、雑誌記事ライターをめざす「シナリオ＆ライターコース」。デザインの基礎であるデッサンや色彩はもちろん、モニター上で表現するための画面構成や演出、キャラクターデザイン、2DCG・3DCGアニメーションの制作までも学び、ゲーム内容とプレイヤーを同一のレベルで結びつけることのできる能力を習得。さまざまなジャンルで力を発揮するゲームグラフィックデザイナーをめざす「ゲームグラフィックコース」。

ゲームプログラミングに必要な数学的・物理考を踏まえた上で、アセンブラやCといったプログラム言語、3DCGの基礎知識を習得し、ゲームはもちろん、開発ツール制作までも対応できるプログラマーを養成する「ゲームプログラムコース」。音楽の基礎やゲーム音楽を前提とした作曲ノウハウはもとより、サウンド関連を中心とした音源制御やデバイスドライバー等の開発をも学び、ゲーム音楽・効果音を制作するサウンドクリエイターを養成する「ゲームサウンドコース」。また、マーケティングや販売戦略などを含む、ゲームに関するより広範囲な知識と技術を身につけ、現場に近い制作環境で実習を行なうことで、プロデューサー・ディレクター的な立場にたつスペシャリストを育てる4年制の「ゲーム開発研究コース」も用意されている。

ゲーム開発の企業・業界が本当に求めている人材は、専門分野の知識と技術をもつ質の高いプロフェッショナルである。バンタンのゲームスタジオは、それぞれのフィールドに対応する独自の実践的システムとプロコースを備えている。

どんな授業 ゲームクリエイター養成のために基礎から高度な応用までさまざまな能力の開発をめざす

ゲームスタジオのそれぞれのコースでは、各目的・職種に準じた最適のカリキュラムが構成されている。そのうえ、カリキュラムは業界の動向、情勢に応じ、最新の情報に基づいて毎年フレキシブルに改訂される。常に3～5年を予測し、先取りした新しいカリキュラムで学習できるため、就職した時点での遅れやとまどいを感じることもない。

例えばゲームデザインコースであればプランニング、ストーリーゲーム制作、演出、アセンブラ、

バンタン電脳情報学院

ゲームグラフィックコースの学生作品。1年次でこれだけの作品を制作してしまうというのだから、その実力は驚きだ

オーサリング、CGなど、基礎的なカリキュラムからハイレベルな応用まで、内容の充実した学習と実習を行なう。また授業は各自に1台以上の割合でコンピュータが使用でき、授業以外の時間には空いているコンピュータを使って自由に実習ができる。夏休みや冬休みなどの長期の休暇の間には、学校に来れば自由にコンピュータが使え、自分の能力を高めたり、不得意分野の復習などが納得いくまで行なえる。

1クラスは10〜35名位で少数集中の授業スタイル。講師の先生ともコミュニケーションがとりやすく、実践的な学習でわかりやすいカリキュラムである。使用機材はそれぞれのコースで制作される作品の出力対象と2年後の開発環境を考え、最も適切と思われるマシンを選択している。

バンタンでのプログラミングの授業はすべてDOS/Vマシンを使用している。さらに、現在のグラフィックシーンやビジュアルシーンを代表するコンピュータMacintosh。対応するアプリケーションソフトの幅広さやわかりやすさ、使いやすさは、一般ユーザーにも高い人気を誇っている。さらにシリコングラフィックス社製の3Dグラフィックス・ワークステーション、Indigo & Indyを使用。よりレベルの高いグラフィック制作をめざしている。こうした最新でハイクオリティの機材を採用し、DOS/Vマシンの教室が4、Macintoshの教室が3、講義教室3、その他ライティングデスク教室や資料室など、施設・設備面では質の高い環境を整備している。

どんな講師　各分野のプロフェッショナルたちが業界の動向と情報もあわせて実践的なレクチャーを指導

各コースとも講師陣は、実際にゲーム業界の第一線で仕事をこなすプロフェッショナルの方々である。仕事を通して積み重ねた経験とそこから得られたノウハウを、ダイレクトに学生たちに伝えている。

ゲーム開発という特殊な業界では、現場との結びつきがたいへん重要だ。プロの講師にはカリキュラムの作成にも協力してもらい、現場の雰囲気から最新情報までを授業に展開し、在学中に即戦力の実力を学生たちに身につけさせる方針をとっている。また、バンタンではソフトハウス「電脳工場」を設立。各業界との多様なつながりをもち、業界や企業の情報を学校にフィードバックさせて、学生たちの就職や学習内容に活用している。

プロの講師陣による授業・講義・実習は、内容の充実度だけでなく、業界と太いパイプをもつことになる。講師との個人的な会話やコミュニケーションが、情報収集であり、自己の能力を高めることであり、そして自分を売り込むチャンスでもある。バンタンでは、外部の講師をはじめとするスタッフとの接触、各企業・ソフトハウス・制作会社とも緊密な連絡を保ち、業界との関係の深い教育環境と活動を展開。学習体制・就職活動には万全のサポート体制をとっている。

どんな授業　専任の教務スタッフが学生をケア 適切で丁寧な指導で95%以上の学生が希望職種へ

バンタンでは専任の教務スタッフが、学生たちの生活指導や就職指導を行なっている。スタッフたちは元教師やプログラマー、雑誌編集者といった、幅広い経験とさまざまな知識をもつ。学生との距離を身近に置きながら、いつも密度の濃いコミュニケーションをとっている。各コースごとに教務スタッフが担当クラスを受け持ち、学校生活やプライベートな面についても、個別相談の指導によって学生の学習意欲の向上とともに精神的な部分のケアもしている。

またカリキュラムの構成や講師・マシンの選定、教室開放の運営、課外活動の管理など、学生が快適に学校生活と学習がおこなえるように、きめ細かな配慮と気配りで対応している。

1年次の秋頃から始まる就職活動には、就職部のスタッフが学生と企業とを結ぶ窓口となる。業界からの情報収集はもちろん、企業を訪問して広報活動を行なう他、学生とも模擬面接や相談を繰り返し、より有利で希望に合った就職のために努力を惜しまない。バンタンは業界と直結した学校として定評があるため、企業側の募集はたいへん好調だ。95%以上の学生が希望職種へ就職している。

プログラム担当の清水亮氏も現役のゲームクリエイター。こうした講師陣なら高い就職率も十分うなづける

広報企画部　主任
小林雲水

どんな生活　作品発表は可能性を試すステージ 自分から意欲をもって前向きの姿勢で進む

バンタンは仕事につくための専門学校。企業や業界との結びつきも強く、即戦力の人材が毎年卒業していく。学生たちは同じ目的意識をもつ仲間として、のびのびと仲良く学校生活を送っている。OBたちも講演会や研修会を行なったり、講師として再度学校に帰ってくるOBもいる。

広報企画部・小林さんは「うちの学校は業界予備校。業界に最も近いことがメリットですね。ただし、あくまでも就職のための学校なんだから、受け身ではダメ、自分から学ぶ、という意識がとても大切です。ここには講師をはじめ業界とのコネクションがたくさんあります。それを有効に活用すれば、必ず希望は叶うはずですよ。」と話す。

学生たちが制作した作品を学外に向けて展示・発表するイベントが「バンタンEXPO」。展示を目的として3日間にわたり開催される。また「バンタンクリエイターズフェス」は業界関係者を招いて、在学中の成果を作品にして発表する他に、トップクリエイターの公演やアトラクションなど、企画から運営までのすべてを学生が主催する学園祭的イベント。コンテスト形式で行なわれ、大賞や各賞の受賞者は招待企業からのスカウトや商品化というチャンスに恵まれることもある。自分の能力や感性、クリエイティビティが最大限に発揮できるビッグイベントのステージである。

INFORMATION

■コース案内：ゲームスタジオ　ゲームデザインコース／シナリオ＆ライターコース／ゲームグラフィックコース／ゲームプログラムコース／ゲームサウンドコース／ゲーム開発研究コース
デジタルプロダクトスタジオ　デジタルグラフィックコース／コンピュータアニメーションコース／デジタルサウンドコース／映像コース／デジタルブロードキャスティングコース
■入学模擬試験：6／22（日）7／21（月）
■入学説明会：6／23〜28・7／18〜31
■体験入学：7／20（日）
■サマーセミナー：8／2（土）・3（日）
■地区説明会：6／14（土）長野・郡山　6／22（日）静岡　6／28（土）盛岡・土浦　7／6（日）仙台・新潟・高崎　7／26（土）大阪・広島　7／27（土）名古屋・博多・札幌
■資料請求は無料。フリーダイヤルでも受付けております。

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

Game School Guide

東京デザイナー学院

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-11

0120-62-6006

パワーにあふれたをデザイン力が新しい発想と感性のソフトを創造する

東京デザイナー学院　お茶の水校舎

どんな学校　注目される東京デザイナー学院のアニメーション科ゲームクリエーター専攻。それは、本来のクリエーター育成へ。

1963年の創設以来、ビジュアル・ファッション・スペース・クラフトなど、さまざまな分野の多彩なデザイナー・クリエーターを数多く育てあげたデザインの総合学校・東京デザイナー学院。その豊富な学科と専攻コースは、まだまだ新しい増殖と進化を続けている。

そして名称が表わす通り、「デザイン」を何よりも大切に考え志向する、日本でもトップクラスのクリエーターの養成学校といえる。各学科・専攻のカリキュラムや施設・設備の充実度は、他に例を見ないほど高いレベルで整備されている。ビジュアルデザイン科からアニメーション科、ファッションデザイン科、プロダクトデザイン科、クラフトデザイン科、スペースデザイン科、建築デザイン科とおよそデザインに関連するすべての分野をカバーしているのだ。

中でも最近、大きな注目と期待を集めているのが、アニメーション科に存在するコンピュータアニメーション専攻とゲームクリエーター専攻。マルチメディア系の人気の高まりの中、ゲームソフトの流行にも乗って若い世代の志望がどんどん増えている。東京デザイナー学院のクリエーター育成には、独自のポリシーと対応が存在する。

どんな授業　デザインという基本を大切に求められるクリエーター養成を確実なシステムでしっかりサポートする。

あくまでもデザインの学校であることを忘れずに、入学してからの1年間はデザインの基礎から学んでもらう体制だ。デッサンをはじめ、カラーコーディネイトなどの色彩の学習、ケント紙や発泡スチロールによる立体構成の勉強をカリキュラムに反映させている。すぐにコンピュータには触れないが、ここでデザイン力を身につけることで、将来の自分の実力が決まってしまうといってもいい。最近の業界では、コンピュータの技術よりも、その人間がもっているデザインの力、感性やプランニング能力が求めらているからだ。また一部には、自由にカリキュラムを選べる選択制を採用している。

コンピュータはPC98とMacintoshを採用。決まった時間しか使えないのではなく、いつでもフリーの状態で開放しているので、空いている教室で好きな時間に利用することができる。

講師も外部のプロフェッショナルの先生方が訪れ、連日熱気のある授業風景となっている。現役のプロたちが教える現場の雰囲気と最新の業界情報なども、学生たちの授業での楽しみのひとつだ。さらに、総合学校のメリットとして、他のさまざまな分野の学科の人間との交流がある。異なるフィールドの情報や知識は、将来の自分を磨く貴重な体験となるはずだ。

どんな就職　入学前に自分の夢をできるだけ細かなことまで具体的にイメージしておいてほしい。

卒業生は、幅広い分野のゲームソフト制作会社に就職。数多くのデザインのできるクリエーターとして活躍している。コンピュータ概論も担当しているゲームクリエーター専攻責任者の皆川先生は、ゲームソフトクリエーターをめざす人々へアドバイスする。「ともかく容易ににゲームが作れるとは思わないで。たいへんなことは沢山あるから。それから、専門学校に入学する前に、こうしたいという夢を細かなところまでイメージしておいてください。憧れているソフトでも好きなゲームでも、何でもいいですから。そして夢を実現しようとしている皆を、サポートするために学校があり私たちがいるのだから…」中途半端な気持ちではなく、本当に業界で活躍スルゾ、という気持ちが大事であることも、間違いなさそうだ。

ゲームクリエーター担当
皆川　博先生

いろいろな学科あって、メリットがあると思いました。

ゲームクリエーター専攻2年
高嶋拓也さん（20歳）

ここは立地条件も良くて、快適に授業が受けられますね。RPGやアクションものが好きなので、将来は自分のオリジナルのゲームソフトを作って、自分でプレイしてみたいです。1年が過ぎましたが、毎日友だちと楽しく仲良くやってます。小説を読んだり映画を観たりして自分を磨くような努力をして、ゲームプロデューサーめざして頑張っているところです。

INFORMATION

■学科案内：デザイン専門課程Ⅰ部［昼間部］ビジュアルデザイン科／スペースデザイン科／アニメーション科／ファッションデザイン科／プロダクトデザイン科／クラフトデザイン科／アートディレクター科　建築専門課程Ⅰ部［昼間部］建築デザイン科
デザイン専門課程Ⅱ部［夜間部］ビジュアルデザイン科／スペースデザイン科／工芸工業デザイン科／アニメーション科／ファッションデザイン科／コピーライティング科
建築専門課程Ⅱ部［夜間部］建築デザイン科
■体験コース：7／26（土）・27（日）・28（月）・29（火）　8／21（木）・22（金）・23（土）・24（日）

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

Game School Guide

東京ビジュアルアーツ

〒102 東京都千代田区四番町11
0120-64-6006

企画・プロデュースのための ゲームデザイナー専攻がスタート

東京ビジュアルアーツ　四番町校舎

どんな学校 ゲームデザイン・プランニングに関わる音楽、映像、CG、プログラムなどすべての要素を網羅した学科と施設

ビジュアル・音響系の専門学校として、能力の高いスペシャリストたちを数多く育てあげてきた東京ビジュアルアーツ。現在も音響・映像・マルチメディア・写真・マスコミなどのプロを、充実したカリキュラムと最新の設備機器、ハードとソフトで育成している。中でも一般に高い普及率を誇るゲーム業界では、新しい世代の感覚と表現力をもったゲームデザイナー、ゲームソフトクリエーターが求められはじめている。

そんな状況に対応するため、東京ビジュアルアーツでは、本年度4月からマルチメディア学科のゲームデザイナー専攻を設置し活動をスタートさせた。ここでは、プログラミング以外に、ゲームのソフトの企画をメインとする教育を行なう。ゲームの企画からシナリオづくり、キャラクターデザインからプレゼンテーションまでのトータルなゲームプロデュースを目的とした、授業と実習、講義が用意されている。さまざまな分野の学科には、ゲームソフトを制作するあらゆる要素や手段、ノウハウが存在するため、ゲームデザインのプランニングにはまさにもってこいの環境だ。ゲームに必要な音響も映像も、すべての学科とのコミュニケーションによって活用できてしまうことになる。

ゲームデザイナー専攻担当
近藤　慎先生

どんな授業 自由な校風で生徒も楽しくのびのび ユニークなカリキュラムとシステムで新しいゲームプロデュースを体験

自由で制約のない学内の雰囲気は、生徒たちの学習や授業を爽やかで効果的なものにしている。ディスプレイに向かう彼らは、家庭で遊ぶゲームの延長線上のように楽しく学ぶスタイルだ。クラスには必ず一人1台のコンピュータが用意されている。また、勉強が足りないと感じた場合は、ゼミナールが希望で受けられる。さらに、姉妹校である東京ネットウエイブ、デザイン力の不足などは東京デザイナー学院に行って、施設やカリキュラムを利用できる。

学務部　主事
村上文美昭先生

講師は実際に業界の現場で活躍しているプロの方々。ユニークな授業として、クラス単位でデジタル写真展や映画、美術館、ゲームの展示会など見学に出かけることを取り入れている。企画力やデザイン、発想や感性を養う上でも重要なカリキュラムである。ソフト系を中心としたカリキュラムはゲームに関する企画からシナリオ制作、デザイニングを総合的に理解することを目的としたものである。

どんな就職 入学して2年間でゲーム全体に関わり自分に合った、自分が求める業界やクリエイティブの方向を発見

ゲームデザイン専攻スタッフの近藤先生が話す。「生徒はみんなよく遊んで、よく勉強してますよ。典型的な明るい今の若者、といった感じですね。それぞれの個人パソコンの所有率はそんなに高くないですね。興味のある生徒は先生に相談してから購入するようです。」そして、学務部の村上先生は「就職に関しては、まスタートしたばかりで卒業生がいませんから、詳しく言えませんが、ただ就職情報センターには企業からのアプローチが増えているそうです。」と話す。何も知らないで学校に入っても、2年間でゲームの世界に触れて全体を学び、自分に合った分野や職種をさがすのが、おおもとからゲームを考えることの面白さになるようだ。2年後の卒業生たちに、期待をかけよう。

器材と設備が十分だったので決めました。

ゲームデザイナー専攻1年
古澤周平さん（18歳）

シナリオが書きたかったんですが、普通の専門学校は2年間シナリオだけみたいな気がしてました。その点ここだったら、2年の間にいろいろなカリキュラムを体験できるじゃないですか。それも面白いと思いましたが、何しろ器材と設備、施設が素晴しいと感じてます。楽しいのはやっぱりゲーム企画を考えている時ですかね。苦手なのはビジュアルアートで、色を選ぶのがちょっと。

やる気と熱意があれば先生たちは応えてくれる。

ゲームデザイナー専攻1年
海野隆一郎さん（20歳）

専門学校の雑誌を見て知り、納得のできる学校だと思い入学しました。ゲームソフトのシナリオを企画したくて、やっぱり自分のソフトができたらいいなと思ってます。カリキュラムがつまっている日は、朝9：00から午後6：00までかかりますが、元気に勉強してますよ。先生は授業が終わった後も、いろいろ相談にのってくれてアドバイスしてくれるから助かります。

97年4月開校

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17

コンピューター・グラフィックスでは3Dは当り前。インターネットでネットサーフィンなんて朝めし前。そんな時代になってきている。デジタルの波は君を飲み込み始めている。

東京ネットウエイブは、その波に乗るべくメディアの「活用」と「可能性の追求」のために千駄ヶ谷に開校された。メディアを通じてはたして何ができるのか。デジタル世界への入り口として利用して欲しい。君の知りたいものがここにあります。

■学科案内：コミュニケーションビジネス科／メディアビジネス科／クリエイティブビジネス科／マネージメントビジネス科

INFORMATION

■学科案内：映像専門課程Ⅰ部［昼間部］マルチメディア学科（ゲームデザイナー・CGアニメーション・コンピュータ映像・コンピュータフォト・マルチメディアディレクター）／音響学科（サウンドクリエーター・サウンドテクニック・オーディオビジュアル・コンピュータミュージック・コンポーザーアレンジャー・音楽ビジネス・音楽イベント企画・DJアナウンサー・声優・プロミュージシャン）／映像学科／写真学科／マスコミ広報学科／ビジュアルディレクター科　映像専門課程Ⅱ部［夜間部］映像学科／音響学科／写真学科／マスコミ広報学科

■一日体験入学：7／24（木）・25（金）・26（土）・27（日）　8／20（水）・21（木）・22（金）・23（土）

外堀通り　ソニーミュージック　JR線市ヶ谷駅　靖国通り　有楽町線・新宿線市ヶ谷駅　東京ビジュアルアーツ　日本テレビ通り　酒店　千代田女学園　日本テレビ　女子学院　有楽町線麹町駅

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校

日本工学院専門学校　〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22
日本工学院八王子専門学校　〒192 東京都八王子市片倉町1404-1
0120-123-351（日本工学院専門学校）0120-444-700（日本工学院八王子専門学校）　http://www.neec.ac.jp

日本工学院専門学校

日本工学院八王子専門学校

自慢の作品、自信のゲームがコミュニケーションの中から生まれる。

どんな学校　広々としたキャンパスで学ぶゆとりのスクールライフを満喫。歴史と定評のある専門学校。

日本工学院は、蒲田・八王子にキャンパスをもつ環境に恵まれた専門学校。半世紀という歴史、充実した授業内容を誇っている。蒲田校はセントラルプラザを中心にしたキャンパスに、1号館から11号館までがあり、全体にゆとりと雰囲気のあるカレッジのムードが漂う。食事や飲み物が楽しめる休憩スポット、ホール、体育館、図書館など、施設と設備は専門学校の中でも高い評価を受けている。もちろん施設だけでなく、豊富な専門学科は日本工学院の特徴だが、特に最近は、マルチメディア系学科が大きな魅力となってきている。

コンピュータ系の学科で培われたハイレベルな授業が、マルチメディア系学科の授業や環境にも十分に生かされている。「マルチメディアアート科」の、コンピュータを使ったデザインテクニックを学ぶデジタルデザインコース、コンピュータによるアート表現を追求するメディアアートコース、映像メディアコース、さらに「コンピュータミュージック科」など、マルチメディア関連の学科はたいへん注目されている。中でもゲームクリエイターを目指している学生に人気なのがマルチメディア科。ゲームソフトコース・コンピュータグラフィックスコース・デジタルクリエイターコースを志望する学生が増えている。

どんな授業　さまざまな専門学科がリンクしてよりハイクオリティな作品と技術、感性を磨く環境を創造する。

日本工学院には、マルチメディア科をはじめアート関係、情報処理関係、工学関係など、いろいろな学科があり、デザインから音楽にいたるまでスタッフ同志でもさまざまなアドバイスができる。たとえばコンピュータミュージック科で作ったMIDIの音楽を、ゲームの中に取り込む。また、逆にCGで作った静止画をゲームに使うという手段がスムーズに行える。他にも、作られた音楽などをインターネットを利用してホームページ上で、作品として紹介することもできる。

マルチメディア科もインターネットのブームには敏感に対応して、多彩な計画が進行しているようだ。ゲームソフトコースには特徴的な科目としてゲームデザインがある。ゲームをより面白くすること、なぜこのゲームは面白いのかということを表面だけではなく、裏側からもユーザーの立場に立って、このインターフェイスだから、このコンセプトだから面白くなるということを探る授業を実践している。

プログラミングもかなり行っている。情報処理を長く実践してきた経緯から、そうした分野へアプローチできる基礎的な学習を大切にしている。デザイン分野では1年の前期で色彩デザインなどの基礎を学ぶ。またCGなどの授業でも、プログラミングを中心とした基礎力を身につけることを前提としている。

授業ではゲームを題材に動きや音や絵を楽しみながら学ぶ。だからやる気になる。

マルチメディア科教員
渡邉　彰

マルチメディア科で学生たちにわかりやすく教えている渡邉先生に、生徒の反応を聞いてみた。「ゲームを題材にとってますから、自分でやる気になれる、という点があげられますね。昔の文字だけのプログラミングとは違い、音やグラフィックデータを使ったプログラミングづくりですから、動きや音や絵を楽しめる派手さが面白くて、学生たちもついてくるようです。まあ、こうした状況の中で、本当にきちんとした自分のビジョンをもって、将来はこうなりたいと思う学生は、家でも努力しているようです。そういう学生は、教員の刺激を受け、より高いレベルをめざしています。」と話す。

情熱とひたむきさがあれば、授業も実習もどんどん面白くなる。遊ぶのも真剣に、学ぶことも真剣に、夢に向かってとことんやりぬくことが大切。

信頼できる先生とゲーム実習も楽しく

羽切伸之さん（19歳）
●マルチメディア科
ゲームソフトコース2年

友人から紹介され、体験入学して、設備の良さに魅かれて入学しました。1年の時はコンピュータの基礎から歴史、構成などを学びました。もちろん将来はゲームのプログラムやシナリオを考えたいと思います。1年たって友だちも増え楽しくやってます。先生もわかりやすく教えてくれるので、はやく実力をつけたいですね。

INFORMATION

■学科案内〈蒲田校〉マルチメディア科（ゲームソフト／CG／デジタルクリエイターコース）／マルチメディアアート科（デジタルデザイン／メディアアート／映像メディアコース）／コンピュータミュージック科／パソコン・ネットワーク科／インターネット科／情報処理科三年制／情報処理科（パソコンインストラクタ／テクニカル／ソフトウエア／パソコンコース）／演劇俳優科（声優／舞台俳優コース）／他
〈八王子校〉マルチメディア科（ゲームソフト／CG／デジタルクリエイターコース）／コンピュータミュージック科／パソコン・ネットワーク科／インターネット科／演劇科（声優／ミュージカル・俳優コース）／他

■一日体験入学：［蒲田校（時間／9：30～15：30）］
7／28（月）・29（火）・30（水）・8／1（金）・2（土）・3（日）・22（金）・23（土）・25（月）・26（火）・27（水）・28（木）
［八王子校（時間／10：00～15：30）］
7／27（日）・28（月）・29（火）・8／1（金）・2（土）・3（日）・22（金）・23（土）・24（日）・26（火）・27（水）・28（木）

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

日本工学院専門学校〈蒲田校〉

日本工学院八王子専門学校〈八王子校〉

Game School Guide

東京マルチメディア専門学校

〒169 東京都新宿区百人町1-13-16
0120-090-341

小人数集中講義と柔軟な発想でマルチメディアを幅広く学ぶ。

どんな学校
情報発信の最先端エリア 新宿キャンパスから 大きな自分の未来へ踏み出す。

文化と情報、ビジネスの中心地新宿に位置するのが東京マルチメディア専門学校。多彩で充実したカリキュラムと設備で、マルチメディアビジネスに必要な人材を確実に育成している。授業は根本的な基礎から、ビジネスにも対応する科目、さらに最先端の技術と理論まで、バランスのとれたクリエイター、スペシャリストの養成に力を注ぐ。

ゲームソフトクリエイター、CG分野では、マルチメディア系のアミューズメント科がある。ゲームの基礎知識はもちろん、仕組とプログラムを修得して、CG・コンピュータサウンド・ゲームシナリオなどの素材を組み合わせ、作品を制作していく。また、さまざまなアミューズメント企画などもできるクリエイターづくりも行なっている。

どんな授業
学生が好きなときに自由にアクセス。学園と講師と生徒を結ぶ インターネット・イントラネットを構築。

東京マルチメディア専門学校では、いちはやくインターネット・イントラネットを構築。地上４F・地下１Fの学校内自身も、学校グループ全体もマルチメディア化させている。ロビーでは学生たちが自由に気軽にコンピュータを使って学習したり楽しんだりしていた。プロデュースやホームページ分野、CMプロデュース、コンサルタントなど、幅広いフィールドでの活躍と進出をめざしている。

新入学の学生たちは７割がコンピュータ未経験者だが、基礎からしっかりと学べる環境とカリキュラムが用意されているため、すぐに操作や用語にも慣れてラクラクと扱えるということだ。

講師陣は学校常勤の先生方と実際に現場で活躍している外部の講師の方が、実習や講義を行なっている。外部講師はゲームデザイナーやプランナー、CD-ROMの制作ディレクター、インターネットのコンサルタントといった、業界のトップで仕事をするプロフェッショナルたちが参加している。現場の生の雰囲気や新しい情報も、確実に早くキャッチできるのも魅力である。カリキュラムは生徒にアンケート調査を行なって、生徒自身が必要とするものを提供するようにしている。きめ細かなケアで整えられたマルチメディアの学習環境である。

どんな就職
家族的な雰囲気の中で 毎日のクラスものびのび開放的。コミュニケーションも抜群。

講師
山根央路

講師の山根先生が明るく話してくれた。「うちは教職員と生徒たちのコミュニケーションがたいへんイイんです。学生も真面目に学んでいるし、こじんまりとした環境なので、学生の顔もほとんど覚えてしまいます。家族的な対応をしているので、就職なども親身になって相談にのります。OBもしょっちゅう顔を出しますし、中には求人票まで持ってくるのがいたりね…ハハハ」マルチメディア系のプロダクションやゲームソフトメーカー、制作会社など、就職先はさまざま。90%以上の就職率なので、安心して２年間みっちりと学習することができるわけだ。

さらに、カリキュラムは資格試験の取得を考慮してシステム化されている。ヤル気と努力さえあれば、マルチメディア検定やCG検定、画像処理検定、Win-dows操作技能認定など、実力のライセンス取得も実現させることができる。

出来ること、やりたいことを分けないで やりたいことをやり続ける。マルチメディアは限りなく自由。

講師
高瀬伸一

「マルチメディアの知識と基本的な考え」「マルチメディアが社会に与える影響」といった講義を行なっている講師の高瀬先生にお話をうかがう。「情報やメディア、コミュニケーションって何だろう、という基礎的な話が私の授業です。まず生徒たちには、個人内のコミュニケーション、人とのコミュニケーション、集団でのコミュニケーションを考えさせます。基本は自分との対話から始まります。人と人が向かい合うことは、いって見れば究極の3D、一番のマルチメディアコミュニケーションだからです。」高瀬先生の仕事はウェブサイトの管理のコンサルティングやインターネットのコンテンツ制作。第一線で活躍する専門家である。「マルチメディアはたいへん自由であることを意識してほしい。そして、出来ることとやりたいことを分けないで、やりたいことをやり続けることが大事ですね。」と話す。

知識と能力を身につけてくれる充実のカリキュラムとサポート体制。ハイレベルな講義と授業を実践してくれる講師陣とスタッフ、多彩な学科と学習分野。東京マルチメディア専門学校は、まさにこれからのマルチメディアの開拓とビジネスのための環境である。

INFORMATION

■学科案内：マルチメディアビジネス科／インターネットビジネス科●ホームページ●インターネット／アミューズメントビジネス科●コンピュータグラフィックス●ゲームクリエイター／マルチメディアマスコミビジネス科●DTP［印刷・編集］●CMプロデュース／マルチメディア経営ビジネス科●マルチメディアコンサルタント●経営ビジネス／情報ビジネス科／総合ビジネス科／簿記会計科／情報経理科／税理士科

■午後一日体験入学：7／20（日）・25（金）・26（土）・27（日）　8／1（金）・2（土）・3（日）・8（金）・9（土）・10（日）・22（金）・23（土）・24（日）・25（月）・26（火）・27（水）・28（木）・29（金）・30（土）・31（日）
9／7（日）・14（日）・21（日）・23（祝）・28（日）
体験入学＝午後1:00〜4:00
父母説明会＝午前11:00〜12:00
※緑の日は父母説明会と体験入学会の併催です。

マクドナルド
第一勧銀
ロッテリア
JR大久保駅
JR新大久保駅
東京マルチメディア専門学校
総武線
西武新宿駅
新宿駅

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

アイマックス アカデミー

〒144 東京都大田区西蒲田7-4-4　小山第2ビル
0120-00-3261または03-3737-2226

現場の雰囲気そのままの授業 学ぶのはチーム制作の面白さだ。

どんな学校
徹底した基礎からの教育で 作品づくりに力を注ぐ 現場主義をポリシーにした授業展開

ゲームソフトメーカーとして活躍するアイマックス。そのスクール部門として、1995年に設立されたのがアイマックスアカデミーである。現在、2年生26名、1年生89名の少数集中クラスでゲームクリエイターの卵たちが勉強している。

ここのポリシーはメーカーと直結したメリットを生かす現場主義。コンシューマーのゲームソフト開発・制作という実際の経験とノウハウを、教育の環境にうまく取り入れ、即戦力の人材を育てている。それは、最終的な目標が生徒たちに作品を作らせることだ、という姿勢にも表われる。どこの学校を出たかではなく、何ができるのか、という人材を企業側は求めているからだ。

この学校で身につけるものは、生徒自身がアピールできる本来の実力。そのためには、まず基礎はしっかりと固める。入学後3ヵ月は、パソコン・グラフィック・サウンド・プログラム・企画の各基礎を月曜から金曜まで徹底して学ぶ。現場の制作はチームで仕事をする。企画するものがグラフィックを知らなかったり、プログラマーがサウンドのことを知らないでは、ゲームの制作は前に進めない。そのためにも、各セクションの基礎は確実にこなしておかなければならない。

どんな授業
基礎終了後は実際のゲーム制作へ 各専門分野に分かれて クリエイター・スペシャリストを育成

一定の基礎課程終了後は、それぞれの適性に応じて各専門課程に進む。プランニング科・プログラム科・グラフィック科・サウンドクリエイト科、4種類の専門課程に分かれ、実践的なゲーム制作に入る。専門課程にはゲームのマネジメントやプロデューサーをめざすマネジメント＆マーケティング科も用意されている。制作はチーム単位、各専門課程から適性・個性に応じてチームを編成。各チームは協力し合い、また講師のアドバイスを受けながら、独自にゲームを開発してゆく。ここでのゲーム制作は自分の作品となり、就職時の大きな力とアピールポイントになる。またアイマックスアカデミーには、コンシューマーゲームタイトルからアーケード用ゲーム機まで自由に遊べるコーナーがあり、さまざまなゲームソフトに触れて、自由な発想や個性的な感性を磨くことができる。

スクール事業部　講師
清本哲郎

どんな就職
講師も学生もいっしょに楽しむ コミュニケーション抜群の クラス授業はまるで開発ルーム

スタートしたばかりの学校のため、講師たちも学生たちといっしょに学ぶというスタイル。学生間はもちろん、学生と講師の間も和気あいあいとした雰囲気で、コミュニケーションはたいへん良い感じである。新しいゲームソフトを教え合ったり、いっしょになって遊んだりと、現場の開発ルームそのままの授業風景だ。

現在チーム制作では3タイトルのゲームソフトが制作されている。企画をプレゼンテーションし、60%の賛成が得られたら残してゆくという方法で、4回のプレゼンテーションを繰り返し、最終的に現在のタイトルに決定した。

自分たちで選ぶことは、説得力やプレゼンテーションの仕方を向上させること、またコミュニケーションを円滑にするには、たいへん効果的である。こういったところも、チーム制作でゲームを作らせるメリットとなる。そして制作者の視点とユーザー・プレイヤーの視点をもつという、ゲーム制作では最も大切なポイントも、わかってくるようになるはずである。スクール事業部の清本さんは「知っておいてほしいのは、ユーザーと発信者のギャップを意識するということ。遊んで面白いゲームはどうやって作られたのか考えなさい。ひらめきやアイディアだけではダメだ、ということですね。」と話した。現場に即したチーム制作を中心とする授業は、今日も意欲的に進められている。

将来は独立して制作会社をつくりたい。

2年プログラム科
藤田専人さん（20歳）

この学校はラジオCMで知り、学校見学をしてから決めました。実際に開発した先生にも会えたし、機材が充実していたのも魅力でした。今はチーム制作を始めたばかりで、やっぱり3Dはちょっと難しそうかな、と思ってます。実際の現場での仕事のようなので楽しいですよ。ただ教えられるだけじゃなく、自分からわからないところは積極的に先生に聞きにいって、少しは努力しているなって感じです。

INFORMATION

■当校の特色
●経営母体が、アミューズメント総合企業です。
●講師陣は、ゲーム制作の経験者（ゲームメーカー出身者）です。
●開発機材は、開発会社と同じ専用機材（市販されていません）を使用します。
●実際にゲームの制作（本年度は、セガサターン用ゲーム）をします。
●目まぐるしく変わる業界の変化にいち早く対応できる講義体制です。
●ゲーム業界、企業、開発会社との太いパイプがあり就職に有利です。

■コース案内：［ゲーム企画制作本科］プランニング科／プログラム科／グラフィックス科／サウンドクリエイト科
［マネージメント＆マーケティング科］
■学校説明会：6／28（土）　7／24（木）・25（金）・26（土）
8／18（月）・19（火）・25（月）・26（火）
（時間／午後1：00～）
■授業料：［ゲーム企画制作本科］初年度1,345,000円　2年次1,265,000円
［マネジメント＆マーケティング科］1年次1,110,000円

あさひ銀行
住友銀行
セブンイレブン
アイマックス アカデミー
アネックス
第一勧銀
JR蒲田駅
東急蒲田駅

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

デジタルハリウッド

The Multimedia School

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-2　御茶ノ水杏雲ビル14F
☎03-5281-9221(東京)　06-377-4678(大阪)　http://www.dhw.co.jp/

本科・専科卒業制作優秀作品発表会
デジタルフロンティア'97グランプリ作品
「swing swing swing」
堀江弘昌さん・喜多健介さん・多田 学さん作

遊ぶ人から、創る人へ・・・・
デジタルハリウッドから始まるゲームクリエイターへの道。

どんな学校　業界が生んだ、実力のあるゲームクリエイター育成で実績のあるスクール。

日立製作所、日本アイ・ビー・エム内田洋行、タイトー、松竹、三井物産、関西テレビ放送、ナムコ、VSLが出資する、日本初、産学協同の実践的なマルチメディア教育機関として大きく注目されているデジタルハリウッド。プロのゲームクリエイターを育成することを目的の1つとしているため、その施設と設備、カリキュラムは業界トップクラスだ。開校以来入学者の数が増加し続けているというあたり、その人気の程がうかがえる。即戦力を身につけるための実習と講義で新人クリエイターを養成しており、卒業生達のレベルが高いことでも評判のスクールだ。

どんな授業　恵まれたマシン環境のもと、第一線で活躍するクリエイターがより実践的な授業を展開。

コースは入学資格・試験のある本科／専科、マルチメディアやゲーム・映像製作のための3DCGアニメーションを学ぶ半年間の総合Proコース、サンタモニカで半年間3DCGを学ぶ留学コースがある。「産学協同のデジタルハリウッドはゲーム業界とも密着しているから、業界のニーズや情報をスピーディに幅広く入手して学生にフィードバックできるんです。ゲーム制作の現場で使われているプロ仕様のマシンやソフトを使って、プロのクリエイターから現場で必要な技術やノウハウを学べることは、ゲームクリエイターを目指す人にとってまたとない経験となるはず。」と、デジタルハリウッド学校長の杉山氏は語る。また、そうした講師陣とのつながりは、実際の就職や転職にも断然有利だ。ゲーム会社からの求人募集も多く、就・転職のバックアップシステムも整っている。

デジタルハリウッド学校長
杉山知之 工学博士

教室には生徒たちの意欲と情熱があふれていて、みんな生き生きとディスプレイに向かっている姿が印象的だ。「ゲームクリエイターの需要はこれから益々増えます。感性や技術、知識をトータルに持ち、何より作りたいものが明確な、夢のある人が求められます。」(杉山氏)

DHで作品制作の楽しみを見つけた。

喜多健介さん(23歳)
- 武蔵野美術大学卒業
- 本科クリエイティブ専攻卒業
- (株)セガエンタープライゼズ(ゲームクリエイターとして入社)

大学では建築の勉強をしていたんですが、作品の世界を広げたいと思いCGに興味を持ちました。そんな時DHの生徒作品を見てショックを受け入学。Wスクールでやっていれば、大学の課題にも使えたと思いますね。でも今、確かな自信と手応えを感じています。

あこがれの会社に決まり、信じられない思い。

藤井清武さん(27歳)
- 元商社勤務
- WindowsNT3DCGアニメーションSOFTIMAGE総合Proコース卒業
- (株)ナムコ　開発制作部にCGデザイナーとして入社

CGデザイナーになりたい一心で、会社も辞め本気でがんばりました。授業もわかりやすかったけれど、自分から積極的にマニュアルを読んだり、欠かさずフリータイムに出たり。これしかない！と自分を追い込んだのが良かった。ナムコは昔から好きな会社で、学内での就職説明会に参加し受験。半年でこのレベルに成長するなら、とほめていただきました。すべてにタイミングが良かったんだとも思います。一年前から見たら、自分としては大出世です。

藤井清武さん作

サンタモニカで英語とCGを学ぶ
マルチメディア留学コース
10月生募集中!

96年度就職実績一部紹介

(株)セガ・エンタープライゼス、(株)タイトー、(株)ナムコ、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、(株)ワープ、(株)日本アイ・ビー・エム(株)、(株)アトラス、(株)リンクス、AOLジャパン(株)、(株)オラシオン、(株)オムニバスジャパン、(株)東芝、(株)全国朝日放送、日本シリコングラフィックス・クレイ(株)、(株)テレビ朝日クリエイト、日本電信電話(株)、他各種制作プロダクション

INFORMATION

■学科案内：総合Proコース［半年間］マルチメディア／CGアニメーション　本科［1年間］クリエイティブ専攻／プロデュース専攻／ビジュアルサイエンス専攻　専科［1年間］クリエイティブ専攻／ビジュアルサイエンス専攻　留学コース［半年間］3DCGデジタルムービー専攻
■体験コース：Macマルチメディア無料体験セミナー＆個別カウンセリング／O2［Alias］3DCGアニメーション体験教室(有料)／Windows NT［SOFTIMAGE］3DCGアニメーション体験教室(有料)開催
■説明会：キャリアアップガイダンス［学校説明会］　留学説明会
※詳しい内容に関してはお問い合わせください。

東京歯科大　丸ノ内線御茶ノ水駅　神田川　JR線御茶ノ水駅　ダンキンドーナッツ　杏雲ビル　千代田線新御茶ノ水駅　杏雲堂病院　日大病院

毎日放送　Digital Hollywood Osaka　LOFT　百又ビル　梅田駅　梅田センタービル　大阪駅

あのバーチャファイターを作った「SOFT IMAGE」を体験できる！
国内のほとんどのゲーム制作会社で使われている3DCGアニメーションソフトの「SOFT IMAGE」を体験することができます。(2.5時間／2,000円：要電話予約)

Powered by SiliconGraphics™

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。　※電話での資料請求も行っています。(月～日／10時～22時)

Game School Guide

宇都宮デザイン電子専門学校

〒321 栃木県宇都宮市陽東1-9-15
0120-286-154

憧れのゲームクリエイターには誰にも負けない充実の授業で

どんな学校 デザインを基本から学ぶ新世代のクリエイターづくりにさまざまな分野の学習と教育

17年の伝統を誇る宇都宮デザイン電子専門学校は、来年度から、より業界の幅広いニーズに対応した学科構成へと変更する。総合デザイン科2年・3年制とし、マルチメディア、コンピュータグラフィックス、ビジュアルデザイン、インテリアデザイン、建築設計の5コース専攻となる。さらに、5コース共通のカリキュラムをつくり特徴をもたせた。それはデザインを基礎から勉強したうえでコンピュータを操作しよう、というものだ。1年次ではデッサンや美術史、色彩演習、デザイン基礎など、個々のデザインの実力を身につけながらコンピュータを"学ぶ"授業内容となっている。また「発想法」、「あそびの理論」など、感性や感覚を養うユニークな授業も用意されている。

どんな講師 知識と経験豊富なプロの講師陣がレベルの高い授業と演習、講義を展開緻密でセンスあふれる教育環境へ

宇都宮デザイン電子専門学校の講師陣は、ほとんどが現在一線で活躍するプロフェッショナル集団。都内に事務所をもつデザイナーをはじめ、イラストレーター、映像制作者、ゲームクリエーターなど、最新の情報や業界の様子などをわかりやすくレクチャー。大都市に集中しがちなハイレベルな教育が毎日体験できるのはうれしい！

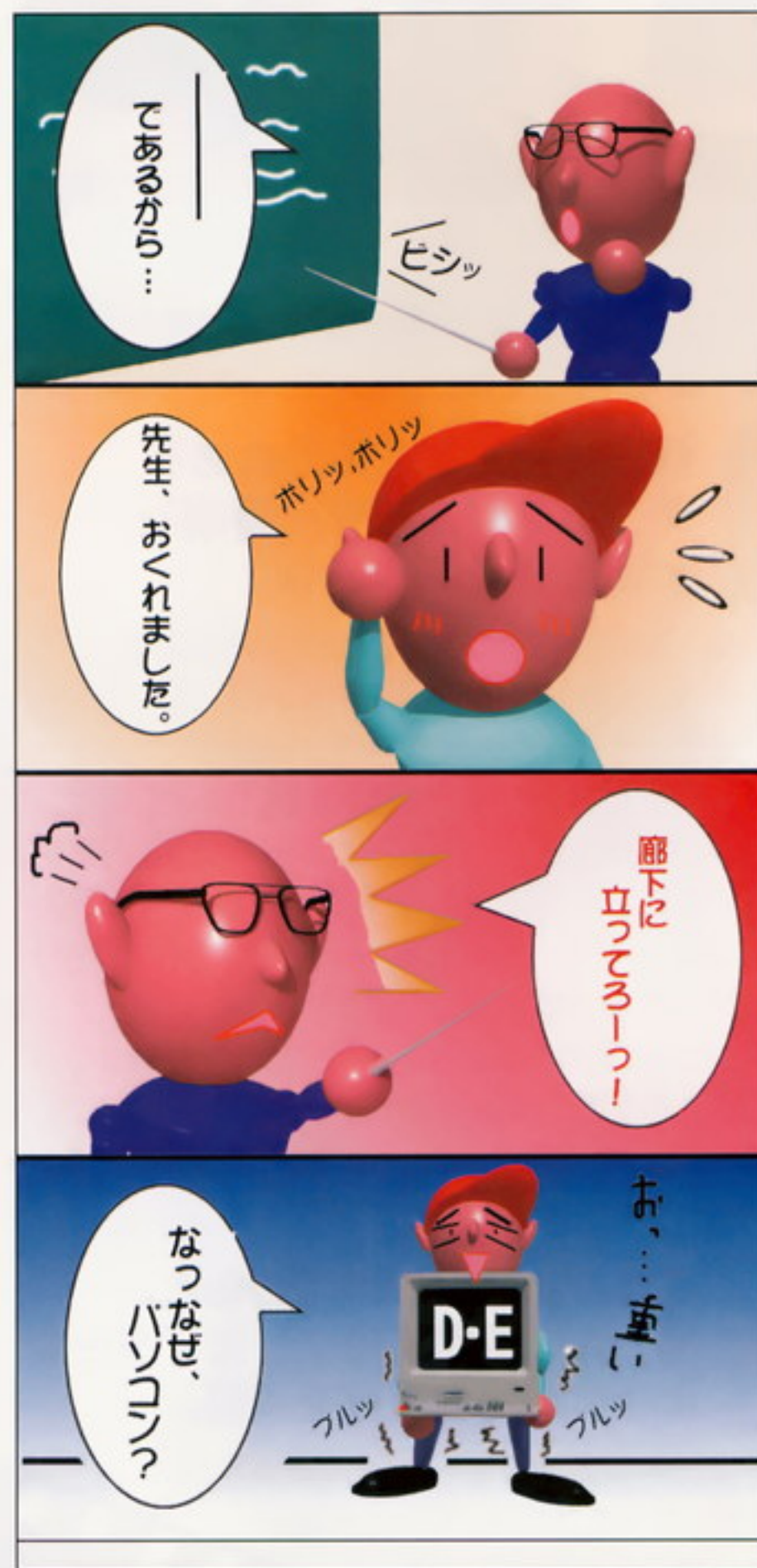
さらに現在、講師の割合が学生5人に1人とたいへん高くなっている。さまざまな分野の学習にも、きめ細かな授業と親身な教育のできる、カリキュラム内容と環境である。

プロデューサー
学科主任
神保宏房

現在、プロデューサーとして活躍しながら、学科主任を務める神保先生は、ゲームソフトの制作を本業としている。「私どもの会社のスタッフの中にはここの卒業生もいます。今回、プレイステーション用ゲームとして出したゲームソフト「火竜娘」のメインプログラマーの清水君は2年前の卒業生です。」と神保先生。現場を知る講師だからこそ、実践に即対応できる人材の育成を可能にしている。

どんな授業 1人に1台のノートブック型パソコンでいつでもどこでも気軽に操作あらゆる環境に対応できる人材を育成

教室にはデスクトップ型コンピュータ、ウインドウズとMacintoshが備えられている。毎日の授業後は教室を開放して、誰でも自由に使えるオープンな状態に。また、土曜日の午前中は自由実習として、学校にくればいつでも気軽にコンピュータを使える環境が設備されている。

また、学生1人1人には、各1台ずつノートブック型パソコンが与えられている。教室外でもいつでもどこでも扱え、特にパソコンを持っていない学生は、家に持ち帰って楽しんでいる。

制作 コンピュータグラフィックス科 荒木万寿成

個性的ですごく協力的な先生方だから楽しい。

峰澤広美さん（23歳）
●マルチメディア科

私は短大の国文科を卒業してから、ここに入学しました。パンフレットのデザインにも引かれたんですが、まずマルチメディア科って面白そうだなって思ったんです。ここに来てよかったってすごく感じています。先生方はみんな個性的な方ばかりです。こちらがやる気を見せれば、その分返してくださる先生方です。

INFORMATION

■学科案内：総合デザイン科　ビジュアルデザインコース／インテリアデザインコース／コンピュータグラフィックコース／マルチメディアコース／建築設計コース
■一日体験入学：6/28（土）　7/12（土）・26（土）
8/5（火）・24（日）*・29（金）*
9/7（日）*・13（土）*・21（日）*・27（土）*
（*=AM10：00～PM1：30　*以外=PM1：00～PM4：00）
■学校説明会：7/30（水）　8/20（水）

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

Game School Guide

ビットハウス

〒105 東京都港区虎ノ門1-16-4　アーバン虎ノ門２F
0120-712-154
http://www.bithaus.co.jp/

力強い技術と創造を駆使する新デジタルクリエーターの世界へ

どんな学校　クリエイティブな発想と授業と表現 そのハイレベルな融合が 新しいクリエーターを誕生させる

新しいシステム構築によって、現代のマルチメディア分野は慢性的な人材不足を招いている。旧い殻から抜け出せない人材教育を、根本からくつがえすべく、インターネット業界の旗手・伊藤穰一校長がデジタルメディアスクールとして、ビットハウスをここに開校させた。

操作だけのデジタルメディアとの関わりからさらにクリエイティブな発想、授業、表現、そしてクオリティの高い情報、コンテンツを作り出す方向へ。ビットハウスのレッスンは、プロとしての真の意味でのデジタルクリエーターの育成を目的に作られている。

CGプロフェッショナル、GAMEプロフェッショナル、NETWORKプロフェッショナルの３分野にわたるカリキュラムが用意されている。そしてそれぞれに、マスターコース（昼間部／１年間）、クリエーターコース（昼間部／半年間・夜間部／１年間）の２つのコースを開設。目的に合わせた技術と創造力が効果的に修得できる。

カリキュラムには3D-CG制作やゲーム開発、ネットワークコミュニケーションなど、多くのハイレベルな授業内容で対応。業界のトップリーダーの講師陣がより実践的で最新の授業を展開する。ゲームはもちろん映画産業やエレクトロニクス分野、通信ネットワーク、音楽、広告、出版印刷など、これからますます幅広いジャンルにクリエイティブでデジタルな才能が求められ続けてゆくのである。

どんな授業　ビジュアルの可能性を極限まで高める 最高のマシンと柔軟なカリキュラムで スペシャリストを育成する

３分野のレッスンには、いずれもSGI O2ワークステーション、パワーマッキントッシュPC、ウインドウズ-NT PCをフルに使用。一般では扱えないような超高性能マシンを自在に操作し、圧倒的な画像の素晴しさと高度な処理技術を学習できる。さらに、目的によって使いこなす、まさにデジタルクリエーターとしての爽快感を味わってほしい。

カリキュラムには、発想法・思考法を学ぶ授業もある。他の学校の普通の授業とは異なり、ここでは遊びが授業であり、授業が遊びなのである。自分のアイディアを表現するには、どうしたらいいのか。それを第一に考えながら、さまざまなことを学び、意識を高め、そして表現するプロセスを大切にしている。ワークショップ的な活動から、みんなでアイディアを出し合うスタイルをとっている。

講師にはフリーで活躍しているゲームクリエーター・プロデューサー、CGデザイナーなど、各分野ですぐれた実績をあげている方々を招いている。講師の方も自分たちのさまざまな経験や知識、ノウハウ、技術を、現場の生の声として学生たちに、話しレクチャーしている。肌で感じた貴重でリアリティのある体験を通じて、学生たちとのコミュニケーションも良く、アットホームで学習効果の高い授業を実現している。

コンピュータはフリータイムがあるので、いつでも自由に気軽に操作することができる。

どんな就職　きめ細かなカウンセリング対応と、企業からの強力なバックアップが トップレベルの人材をつくる

生徒ひとりひとりがイメージする将来の夢を確実に形にしていくために、入学直後から定期的に行われる就職ガイダンスと、きめ細かな個別のカウンセリングを常時行っている。

また、進路・就職の相談は、各自に与えられるe-mailでも気軽に受けることができる。

教務の秋庭さんは、「校長をはじめとする、ビットハウスのネットワークシステムで就職のバックアップをしています。サポート企業も加わりデザイン・CF関連、ゲームソフト関連、あとネットワーク分野も強いですね。独立志向の強い人も多いので、起業面でのサポートも積極的にしていきます。」と語る。

教務
秋庭隆司

ビットハウスのポリシーは、指示されて動くのではなく、自分の中で考えたことを社会に認めさせること。デジタルバウハウス・ビットハウスは、技術力と創造力を併せもつクリエーターをプロデュースする学校である。

やっぱり夢は独立して会社を設立することかな。

石原　崇さん（21歳）
●ゲームプロフェッショナル マスターコース

ただ技術だけを身につけるだけではなく、もっと学ぶ姿勢が大事じゃないのかな、と思っていたら、説明会で聞いた校長先生の言葉やこの学校の考え方が同じだったから、ここを選びました。みんな具体的な目的は違うけど、めざすものは同じですから、そういう仲間たちと知りあえたことが楽しいですね。写真をやっていたので、ビデオにも映像にも興味あります。好きなゲームは「鉄拳」です、僕ツヨイっすよ！

INFORMATION

■コース案内：CGプロフェッショナル／ゲームプロフェッショナル／ネットワークプロフェッショナル／各マスターコース（4月開講、昼間部週2回1年）・クリエーターコース（4・10月開講、昼間部週2回半年、夜間部週2回1年）
クリエーターコース：10月生受付開始！
【短期コース】Alias入門コース／Aliasスペシャリストコース／グラフィックデザイン入門コース／グラフィックデザインスペシャリストコース／ホームページビギナーコース／ホームページスペシャリストコース／デジタルプレゼンテーション入門コース
■夏休み無料体験入学：7／12（土）·26（土）　8／9（土）·23（土）　9／6（土）·20（土）
●校長伊藤穰一による業界セミナー＆直接カウンセリングも有り／要予約

日比谷公園　霞ヶ関駅　内幸町駅　外堀通り　虎ノ門駅　桜田通り　ビットハウス　日比谷通り　JR新橋駅

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600

エンターテイメント分野の人材は現場の実践とハードウエア環境で育つ。

どんな学校
エンターテイメント、現場、プロ講師 これが楽しいゲームを創造する3つのキーワードになる

さまざまなジャンルの娯楽メディアに関わり、そのユニークな教育システムでで定評がある専門学校が、アミューズメントメディア総合学院だ。その主張は、3つの柱に集約されている。

まず第一は徹底した「エンターテイメント志向」。誰もが使って楽しい、遊んで楽しい、というエンターテイメント分野のゲームやマルチメディアコンテンツを創ることができる人材を育てることを目的としてる。そして第二には「現場主義」、第三には「プロの講師」である。これからのエンターテイメントを創る人材は、いわゆるアカデミックな教育では育たない。アーケードゲームやアニメーションの制作、ゲーム雑誌の編集など、現場に蓄積されたノウハウや技術こそが、新しい人材を育成するのだ。

そこで、実際に現場でソフト制作を手がける多彩な分野のプロが講師となり、即戦力を身につけるための教育を行っている。またここでは、半年ごとにカリキュラムをフレキシブルに変更している。次々と登場する最新の機種やソフトに対応するには、いつも最新の情報と技術で対応しなければならないからだ。このことからも、流れの早い現場を意識した教育方針であることが分かる。

どんな授業
カリキュラムには最新のハードウエアで使いやすい、面白い環境を用意し興味をもたせることからスタート

2年制のゲームクリエイター科、CGアニメクリエイター科、マルチメディアクリエイター科、3年制のゲームクリエイター研究科の4科に別れ、科の中には専攻によって細分化された科もある。

例えばプログラマーを目指す人は、ゲームクリエイター科のプログラマー専攻を選択するが、ここではこの学院がオリジナルに開発した「ゲームライブラリー」を用いて授業を行っている。「ゲームライブラリー」とは、ゲームプログラムを作る部品集のような物で、これを組み合わせれば非常に少ない労力でゲームを開発することができるので、プログラムを経験したことのない初心者でも短期間にゲーム制作が可能だ。

おまけに、この学院の「ゲームライブラリー」は、コンシューマ機の開発環境を模倣しながら、パソコン用ゲーム開発環境として注目されているWindows用DirectXという最新の技術に対応しているので、パソコンとコンシューマー両方の開発技術を同時に学べてしまう。

また、CGアニメクリエイター科は2D専攻と3D専攻に分かれ、2D専攻では筆やペンで描いたようなCG制作を、画像をコンピュータで加工するレタッチ等を、3D専攻ではゲームはもちろん、映画やテレビ番組でも多用されている3次元動画の制作を学んでいる。

どんな就職
就職・アルバイトも現場主義がポリシー ワークシップ制度は学校と生徒と企業をつなぐパイプ

この学院の「現場主義」を具体化した就職制度が「ワークシップ就職」制度だ。2年次の「現場実習」と「就職」をうまく結びつけている。

この制度に賛同した企業は、まず長期のアルバイトとして学生を迎え入れる。学生は、身分はアルバイトだが仕事は社員と同じ、プロの仕事が期待される。この期間中に学生は自分の能力をアピールし、その力が認められれば正社員として雇用される。数回の面接だけで判断してきた従来の採用とは異なり、企業、学生、双方がお互いのことをより良く知り合える制度なのだ。

ゲームだけに限らずいろいろなものさまざまな事柄に興味をもって自分の感性の幅を広げる。

マルチメディア局 教育部
安部慶子

フォトショップのクラスを担当する教育部の安部先生は「1年生を教えているんですが、みんな楽しくやっているのでホッとしています。ゲーム的なキャラクター素材ではなく、フォトショップの基本的な写真素材の加工を中心にやっています。これからゲームクリエイターをめざす人は、ゲームに限らず、ゲーム以外の芸術的なものや他のエンターテイメントを楽しんで、自分のセンスの幅を広げてください。」と話す。全員を無事ゲームクリエイターにすることが一番重要な目標。

INFORMATION

■学科案内：ゲームクリエイター科（2年制）＝ゲームプログラマーコース・ゲーム企画シナリオライターコース・ゲームグラフィッカーコース／ゲームクリエイター研究科（3年制）／CGアニメクリエイター科（2年制）／マルチメディアクリエイター科（2年制）／声優タレント科（2年制）／コミック科（2年制）／アニメーター科（2年制）／ノベルス・ライター科（2年制）

■東京体験説明会（東京・学院本館）：7／12（土）・25（金）8／5（火）・20（木）・29（金）　9／13（土）・23（火・祝）（時間／午後2:00〜5:00　場所／本学院本館）

※8／20（木）は、各科特別フォーラムと声優適性オーディションです。
※地区説明会も実施いたしますので、日時／場所等お問い合わせください。

関西以西のクリエイター志望者に朗報
アミューズメントメディア総合学院大阪校
98年4月、大阪江坂に開校

■学科内容：ゲームクリエイター科（2年制）／CGアニメクリエイター科（2年制）／コミック科（2年制）／ノベルス・ライター科（2年制）／声優タレント科（2年制）

アミューズメントメディア総合学院では、来年の4月に大阪校を新たに開校する。

この大阪校では東京本校にある最新鋭の設備と同じマシン環境で学べるのが特長。大阪校で学びながら東京のソフトハウスやCG制作会社に就職するといったこともできる。その逆のことももちろんある。大阪校でも現場主義による就職バックアップは万全だ。

JR恵比寿駅　西口　さくら銀行　ケンタッキーフライドチキン　アミューズメントメディア総合学院　TOO

※詳しくは、資料請求はがきをお出しください。

特集 '97年夏 ゲームの未来とセガサターン夏の陣！

トップクリエイターとサターンのキーパーソンが語る

ハード3年目の今年、サターンには数多くのトップクリエイター達が集結してきている。彼らの今年に賭ける意気込みと、そして考える未来のゲーム像とは？　セガ岡村氏を筆頭にセガサターン夏の陣を語る！

SEGA (株)セガ・エンタープライゼスサターン事業部部長

岡村秀樹

バンダイ合併解消の後遺症は？

──まずは、セガさんの近況から伺いたいのですが、バンダイさんとの合併解消の影響というのが、正直心配されるのですが、いかがです？

岡村■私個人としては残念だったなとは思いますが、影響というのはほとんどなかったですね。合併というのは、セガ全体を含めての"経営劇"でありましたから、実務ベースでは本当にこれからでしたので。ただ、業務提携という面では、今後もお互いのいいところは協力していきましょうということです。例えば新聞にも発表されましたキャラクター展開のジョイントですとか、マルチメディア商品の共同開発とかいったものは、今後具現化していくと思います。まあ、結婚はできなかったけど今後もいい関係でおつき合いしていきましょうという感じですね。

──次世代ゲーム機のシェア争いも、ひと頃に比べて落ち着いてきた感じがしますが、最近のサターンの市場動向はいかがですか？

岡村■例年そうなんですが、年の前半というのは、比較的オフシーズンなんですね。これはどのハードもそうだと思うんですが、この時期はタイトル数自体もそんなに多くないので、あまり活発なアクションはできないと思います。ただ、発売されているタイトルについては、ハードがちゃんと稼働しているという売れ行きデータは出ていますよ。

そのへん、私はハードの指標として大事なものが３つあると思うんですよ。１つはハードの販売台数。要は絶対数が伸びているかどうかですね。もう１つはソフトの絶対数が売れているかどうか。やっぱり10万本売れるより、100万本売れたほうがいいですからね。そしてもう１つが、１ユーザーがいったい何本のソフトを買っていくか。ソフトの総本数割るハードの絶対数。つまり１台のハードあたり、何本のソフトが売れているかですね。"ハードソフトレシオ"って呼んでいるんですが、これも重要だと思うんです。そう考えると、その数値はサターンは非常に高いんです。これからわかるのは、ハードがちゃんと稼働しているし、ユーザーもちゃんとソフトを待っているということなんです。そんな特徴がサターンには出ているんです。これはほんの一定期間だけでデータを取っても意味がなくて、長期間データを取り続けてこそちゃんとした数値が出てくるんです。やっぱりソフトが一時期にバッと売れる時期っていうのがありますから。で、そこから何が言えるのかっていうと、サターンのユーザーというのは、非常にゲームロイヤリティの高いユーザーであるということと、ハード自体も非常に健全に稼働している、すなわち非常にアクティビティが高いということなんですね。最近、ユーザーさんを見ていても、サターンを持っていて、PSも持っている、N64も持っているという方が非常に多いんですが、そういう中で、サターンの稼働率が高いということは、メーカーさんにとってもサターンでソフトを出す意味は非常に高いですし、逆にユーザーさんも、他機種にはないいろんなソフトを楽しんでいただける状況にあると思いますね。

──確かに今年は夏以降、サターンのラインナップが充実してますよね。

岡村■今年のサターンは、ソフトのラインナップでも、他のハードにな

夏の陣！CHECK！ 本日開始！COOLパッドキャンペーン！

これがキャンペーンでもらえるCOOL PAD。今流行のスケルトンタイプだ。通販でも購入可能だぞ（詳しくは店頭にて）。

この夏は買いたいソフトも続々！

ご存じのように本日６月20日（金）から８月31日（日）まで、「イケてる！ スケてる！ COOL PADプレゼント」というキャンペーンが開始されている。この期間中にサターン本体と期間中に発売される新作ソフトを購入すると、その場で特製「COOL PAD」がついてくるというものだ。「２つめのパッドというのはどうしても必要となるでしょうから、ぜひこの機会に（岡村）」というこのキャンペーン。早くも期待度はかなりあがっている模様だ。夏のサターンは、とにかくいいソフトが目白押し。今年こそサターンを買おうという予定の友達がいたらこのキャンペーンを教えてあげるといいぞ。

この期間は、本日発売の「ソニックジャム」をはじめ、「リアルサウンド」「スーパーロボット大戦F」など、話題のソフトが続々発売される予定だ。サターンのハードも久々にブレイクしそうだぞ。

「同級生２」も７月11日発売予定。あらゆるジャンルがサターンに集結！

今年のサターンはあらゆるジャンルで高い満足を!

「ハードが3年目の熟成されたラインナップをぜひ」と岡村氏。今年のサターンは豊作だ。

い非常に幅広いジャンルで、満足いただけるものが数多く揃っていると思うんですよ。やり応え、買い応えという点でも、非常に多くのゲームユーザーの方に満足していただけるでしょうね。例えば「スーパーロボット大戦F」などは、サターン版で「エヴァ」が出るとわかった時点で、他機種版以上の新たな訴求力を発揮していますし、飯野さんのところの「リアルサウンド」なんかも、非常に革新的だと思うんです。ですから、サターンというフォーマット自体の活性化もハード上で次々と行われていると思うんですね。その他で言うと、私達が常日頃から言っているアーケードの移植ものでは「ラストブロンクス」「デッド オア アライブ」。また、カプコンさんやチュンソフトさん、ハドソンさん、ゲーム アーツさんなども、それぞれ大作を発売されますし、アトラスさんもこの間、話題作を3タイトル発表されるなど、いろんなメーカーさんがサターンにいいソフトを出してくれますよね。今年はユーザーさんにも、サターンを存在意義のあるものとして楽しんでいただけると思います。ちょうど6月20日から「COOLパッドキャンペーン」が始まりますが、それもサターンというフォーマットをさらに広めていこうというセガの意志の表れだと思ってほしいですね。

——ところで、サターンソフトの木曜日発売が、9月4日から開始されますが、そのへんの簡単なご説明もいただきたいのですが?

岡村■そうですね。そもそもいつの頃からかはよくわからないんですが、ソフトの発売日が金曜日になっていて、サターンも発売当初にその慣習に従って金曜日発売でスタートしたんですね。まあ、最初は金曜日に売って、土日に楽しんでもらうということだったんでしょうが、在庫がある時はいいとしても、ソフトが初日とかに売り切れてしまったら、それはそれでビジネスチャンスのロスですから。まあ、確かに発売日に売り切れても、次の週の金曜日に間に合えばリスクも少なくていいや、という考え方もあるんでしょうが、少なくともユーザーさんの利便性を考えると、土日にお店に行ったら売り切れというよりも土日にも買いたいソフトがちゃんとあったほうが、何度もお店に足を運んでもらわなくてもすみますから。カートリッジのソフトの時はこういうことはできなかったわけですが、今のCD-ROMならばそういうリピート体制が取れる。そういった体制が実行できる猶予期間を考慮して9月4日からの実施となったんですね。

——なるほど。最後に2～3伺いたいのですが、まずはサターン版「バーチャファイター3」なんですが、正直やると言ってから続報がほとんどなくて、気になっているのですが、ちゃんと出るんでしょうか?

岡村■出しますよ。心配しなくても、ちゃんと出します(笑)。ただ、ご承知の通り、あれはMODEL 3のタイトルですから、今はまだいつというところは申し上げられないんですよね。でも、VF3を含めたMODEL 3の移植体制みたいなものは、現在早急に整えていますし、そう遠くないうちに、「VF3」に関してはハッキリした形でお知らせできると思います。

——もう1つ。今年のラインナップは非常に充実しているのですが、来年以降というのは、どうなりそうですか? 一部では新世代機なんて噂も出ていますが?

岡村■(笑)。まず1つ言っておきたいのは、近日セガの来年に関する発表会をさせていただく予定なんです。そこでは入交(※副社長)から、新世代機といったことは絶対ないという発表をサターンの来年の新しいソフトタイトルとともにさせてもらう予定です。あと、秋頃にも新タイトルの発表会を予定していますから。今年の夏のタイトルが充実しているのは、去年の仕込みがあったからですし、来年の仕込みも当然今からやっているわけですから、来年以降も最大限の力でサターンを販売してまいります。どの業界でもそういった噂話はよくありますし、しょせん噂だと思っていいと思いますよ。

——それでは最後にひとことを。

岡村■夏以降は非常に満足度の高いソフトが多いですし、私達もサターンに対する入れ込みもまったく衰えていませんので、3年目で熟成したソフトのうま味をぜひ堪能してほしいと思いますね。

(6月2日、セガ本社にて収録)

メガテン10周年作品はサターンで登場決定。注目だ。

「VF3」も出しますよ!

音沙汰のないVF3もちゃんと出る宣言。期待しよう。

夏の陣! CHECK! 今年前半を振り返ると…

右は今年1月から6月8日までのサターンソフトの売り上げトップ15をリスト化したものだ。岡村氏の言うとおり、今年前半は超大作というほどのものはなかったようだが、順当にハードは稼働していたとは言えよう。同時期のPSソフトも、「FF VII」の華々しい300万本という数字を除けば、だいたいの注目作品も20～30万本程度の本数でまとまっていた模様だ。やはりこの時期は大ヒットとまではいかない時期なのかもしれない。ラインナップ的にもやや特定のファン層向けのタイトルが多かったようだが、6月以降はさらに話題作が飛び出てきそうだ。

'97年前半期ソフト売り上げランキング

順位	ソフト名	推定売上げ本数
1	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	33万1838本
2	下級生	23万1383本
3	ぷよぷよSUN	19万8918本
4	EVE burst error	19万0364本
5	新世紀エヴァンゲリオン ニューパッケージ	18万7578本
6	プロ野球 グレイテストナイン'97	16万3678本
7	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	12万0340本
8	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	11万7854本
9	DIGITAL DANCE MiX ～安室奈美恵	11万6119本
10	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	11万5803本
11	サクラ大戦 花組通信	10万1577本
12	ファイターズメガミックス	9万9860本 (累計58万6190本)
13	ダイナマイト刑事	9万7093本
14	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	8万8231本
15	花組対戦コラムス	8万1358本

夏の陣! CHECK! 今年後半は注目作品が目白押し!

岡村氏自身「非常に満足度が高い」という今年後半のサターンのラインナップだが、実際にそのタイトルを並べてみても、非常に多岐にわたって、レベルの高いソフトがズラリと並んでいるのがわかる。このへんは、対競合機種用に無理に並べたラインナップというよりも、昨年以来の"仕込み"と各社の"慣れ"が実を結んだ結果と言えそうだ。ハードは3年目にいいソフトが出るというのは、業界の定説でもあるが、今年はサターンでそのへんが十分実感できるのではないだろうか。あらゆるジャンルにわたる豊富なラインナップには、みんなも期待大だぞ。

A・ADV

注目の「バイオハザード2」は「1」の発売後、PS版と同時期か? (写真はPS版)。

RPG

RPGの大作「グランディア」は、ゲーム アーツ渾身の一作。近日新情報も!

ACT

テクモから発売される「デッドオアアライブ」は移植作の進化が見られるはず。

ADV

エルフの最新作「YU-NO」も発表。あらゆるユーザーが満足できるね。

(株)ワープ代表取締役

飯野賢治

WARP.

ゲーム業界内の革命児といえばこの人。現在は「リアルサウンド〜風のリグレット〜」の開発がほぼ終わり、次回作への作業も始めつつある模様だ。ゲーム業界で最も新しい試みを仕掛け続ける飯野氏が見る、現在のゲーム業界と未来のゲームとは果たして？

ゲーム機市場って昔とあんまり変わってない気がするよね

――最近のゲーム機市場について、飯野さん自身はどのように感じていますか？

飯野■まずは、ファミコンが大ブームで、マリオがまだ地上をてくてく歩いていた頃って、ゲーム機、すなわちファミコンの普及台数は、だいたい1500万台でしたよね。まあ実際に動いていた台数は1000万台から1200万台。言ってみると、だいたい1000万台ってとこですよね。で、それから数年後、もう1度同じようなブームがやってきて、今度はマリオがマントをつけて空を飛んでた頃、スーパーファミコンの大ブームの時は、だいたい1300万台の本体普及をしたんですよね。でね、今はどうかっていうと、サターン、PS、N64を全部合わせると、だいたい1300万台ぐらいなんじゃないかな？　で、そこでどの時代も、家庭用ゲーム機がちゃんと稼働している台数っていうのは、だいたい1000万台ぐらいなんじゃないかなって最近思うんです。ゲームのユーザー層っていうのが、マックスで1000万人。そんな気が、常々するんですよ。単純に普及台数が増えていっても、壊れていくものだってあるだろうし、同じ家庭内で2つ、3つのハードを持ってる場合だってある。テレビの前でパッドを持って、ちゃんとゲームをやって、ゲームそのものにも興味がある人って、ホント1000万人ぐらいなんじゃないかって、限界を感じているんですよ。僕にとって、1000万人っていうのは、じつは少ない気がしますし、ファミコンが大ブームだった頃って、なんか感覚的には3000万台ぐらい売れてたような気がするんですよね。でも、実際はたかだか1300万台ぐらいなんだって、結構ビックリする事実だったりする。で、それはどういうことかっていうと、家庭用ゲーム機の市場っていうのは、状況的に実はあまり変わってなくて、ファミコンがスーパーファミコン、スーパーファミコンからCD-ROM付きの32ビット機っていうふうにハードは変わってきているけれど、それって、昔はファミコンやスーパーファミコンが1台あればなんとかなった時代が、単純に3機種に分かれただけで、ゲーム機の市場全体は昔とあんまり変わってないんじゃないかなって思うんですよ。

――今後のゲーム機市場と、未来のゲームっていうものを、飯野さんはどのように考えていますか？

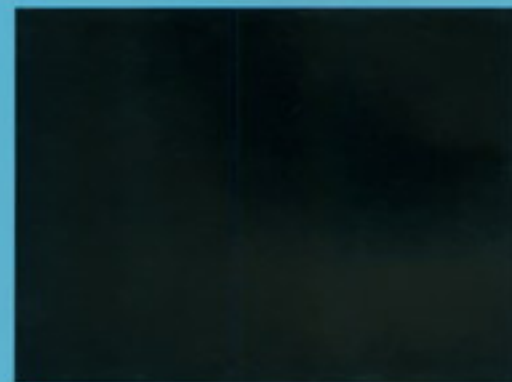
飯野■もっと何か違う新しいものが出てきてもいいんじゃないかなって思いますし、何か違うステップアップがあってしかるべきだと思いますね。例えば、僕の親父ってゲームやらないんですけど、そんなうちの親父でも遊んでみようかってなるゲームとか、老人や今までゲームなんかやらなかった人がやろうって思うようなゲームが出てきてもいいと思いますね。あと、最近は小学生がゲームをやらなくなってきているから、もっと小学生がやりたがるゲームとか、女の子がやるゲームとかね。そんなのがもっともっと増えてきても面白いと思うんですよ。ソフトの賛否とか関係なく、いろんなタイプのゲームっていうのがあるようなね。音楽でいうと、ジャズが嫌いな人は嫌いなままだろうし、クラシックが嫌いな人もいるわけなんだけど、そういう状況は気にしないで、いろんなタイプのものをどんどん作るべきだし、もっといろんなバリエーションというのがあっていいと思うんですよ。例えば、うちの「エネミー・ゼロ」なんか、発売日初日にタワーレコードで午後の3時に売り切れちゃったのね。しかも、買った人の8割が女性だった。これなんて、今までのゲームじゃありえなかったことだし、もっとこういうことはあっていいと思うんですよ。漫画や小説なんて、みんなは作家の好みで読んでたりするだろうし、音楽はジャズだから聴くって人がいるようにね。ゲームもそんなふうにいろんな選択肢ができればいいと思いますね。

　あと、将来のゲームっていうと、もっとネットワークコンピュータみたいなものが増えてくると思うんですよ。最近はPHSとか携帯電話とかみんな持ってるから、それとゲームを組み合わせたゲームボーイみたいなゲームができないかとか、各家庭に電話線が入っているわけだから、今後は状況次第でネットワークゲームや、ゲームの供給方法も変わるだろうしね。ネット上で手軽にお試しプレイができたり、全世界の人と一緒にRPGができたりとかね。そんなふうに変わっていくんじゃないかなぁと思いますね。

――最後に今年の夏以降の抱負を。

飯野■来週以降の予定は(笑)、「Dの食卓2」を頑張る、RPGの企画を進める、リアルサウンドシリーズの2や3を一生懸命やる。あと、鈴木裕さんとゲームを一緒に作る……と言って本人が「エッ？」って言う(笑)、かな。でもそのへんは実際に話してることなんで、期待しててほしいね。

夏の陣！CHECK！　リアルサウンド発売まであと1ヵ月！

「画面をまったく使わない、音だけでプレイするゲーム」として、話題をまいているワープの最新作「リアルサウンド〜風のリグレット〜」。発売まであと1カ月となったが、ここにきてその期待度も着実に上がってきているようだ。ちなみに、飯野氏常々言ってきたように、今回の「風のリグレット」はラブストーリー。このあとに予定している2作目、3作目は「恐怖ものとコメディもの(飯野)」になるという。とかく映像の派手さだけが注目されがちな次世代ゲーム機へのアンチテーゼをいかに感じさせてくれるか、発売を期待したいところだ。CD4枚組で6,400円。この夏最大の話題作に注目だ！

ゲーム画面はこのように真っ暗なものに。キミはそこに何を思い浮かべる？

CHUN SOFT

(株)チュンソフト代表取締役社長

中村光一

学生時代より、自らプログラムを手がけて数々のゲームを制作。(株)チュンソフトを設立後、「ドラゴンクエスト」の制作に参加。さらに自社タイトル「弟切草」「かまいたちの夜」でサウンドノベルという新ジャンルを生み出す。現在はその最新作「街」の制作が大詰めを迎えており、多忙な日々。

通信ゲームとシンプルなゲームの可能性

──まずはひと頃に比べてやや落ち着きを見せてきているゲーム機戦争ですが、中村さんは最近のゲーム市場をどうご覧になってますか？

中村■全体的に、すごく重たいゲームが多いように思いますよね。軽くサクッと遊べるようなゲームはあまり目につかなくなってるというか。最近はグラフィックの量にしてもものすごいですし、どんどんミニゲームをいっぱい入れてるし(笑)。だから、その反動っていうわけじゃないだろうけど、「ミニテトリン」とか「たまごっち」とか、そういった値段も安くて手軽に遊べるものが受けているのも、ある意味最近のゲーム市場の流れに関係があるんじゃないかなと思うんですよ。あと、ゲーム市場全体が、以前のような1社独走じゃなくて、たくさんのゲーム機が競合している分、どこか不透明で混沌としたイメージもありますよね。そういう意味でもどこか重たい感じがするというか……。

──中村さん自身は、これから21世紀に向けて、ゲームはどうなっていくと思われますか？

中村■やっぱりゲームの配信方法として、これからは通信によるものがメインになっていくと思います。それが、衛星から電波として降ってくる類のものなのか、光ファイバーでデータとして送られていくものなのかはわかりませんが、それと連動して、ゲームのネットワーク化というのが1つ重要な要素になると思いますよ。それと、今後難しいのが、ゲーム機とパソコン、そして家庭用テレビの位置づけです。数年後には変わってくる可能性が考えられる点ですね。現在でも、インテルなどのパソコン陣営の会社は、かなり家電を意識しはじめていますし、逆にセガやソニーなんかも、そのへんを意識してきていると思うんですよ。そのあたりの各機種の関係がどうなるのかは、ちょっと楽しみでもあり、僕らゲームの作り手としては目の離せないところですね。

──中村さんは、そういった21世紀以降のゲーム環境で、作ってみたいと考えているゲームはありますか？

中村■僕はやっぱりネットワークを主体にしたものを作りたいなぁというのが、ずっとありますね。最近だとパソコンゲームの「ディアブロ」とか、すごく流行ってますよね。なんかああいうものを作ってみたいなとは思ってますよ。

──例えば「トルネコ」や「風来のシレン」をネットワーク化したようなものの可能性はありえますか？

中村■あのゲームって、戦闘がターン制じゃないですか。ですから、大勢の人間で通信ゲームをやるには、ちょっとネックになってきますよね。いきなり具体的な話になってますけど(笑)。そのへんはちょっとツライなというか。ただ、今やっているサウンドノベルなんかは、通信とリンクさせることで可能性が一気に広がることもありますよね。例えば、シナリオなどをネット上に公開することで、そこにどんどんユーザーからシナリオを書き加えてもらったりとか、新たな分岐を作ってもらったりとか。そうすると、毎日、シナリオがバージョンアップしていくなんて可能性もありえますよね。遊ぶための環境としてのネットワークだけでなく、ユーザーが参加できるという双方向性という意味でも、いろいろな可能性がある。だから、通信に関しては、今後いろいろ考えていかなきゃいけないなぁとは思っているんですよ。でも、この分野は技術が日進月歩ですごい勢いで進化してますからなかなか大変なんですけどね。

──最後に今後の抱負などがあれば。

中村■最近はゲームのジャンルが細分化してきて、作り手としては選択肢がどんどん狭くなってきている気がしますね。以前に比べて隙間を探さないとならないような部分が大きくなってきている。それと、ツールなんかも複雑になってきてますよね。ハードがたくさんあってそれぞれ方式も違うから、よけい大変になってきてるというか……。32ビットゲーム機っていうのは、CD-ROMになって、ポリゴンが使えるようになりましたよね。でも、今後は通信環境の整備によって、ゲームの本質自体が変わってくる可能性もありますし、予想もしなかったメガヒットが出てくる時代がくるかもしれませんよね。そうなったら、うちも小室哲哉みたいに偉大なヒットメーカーになれるといいですよね。

──夏の「街」にも期待しています。

夏の陣！CHECK！ 最新作「街」は絶対の自信作

サウンドノベルシリーズの3作目として、この夏に発売が予定されているチュンソフトの最新作「街」。主人公8人が同じ時間帯の同じ渋谷の街で、それぞれのストーリーを見せてくれ、1人の主人公のシナリオの展開次第で他の主人公の動きにも影響を与えていくのが大きな特徴だ。前2作のサウンドノベルとは、コンセプトがまったく違う、新しい挑戦が随所に盛り込まれている話題作なのだ。最近になっても、「もうツメの段階なんですけど、ちょっと追加の映像が欲しくなったからって、じつは渋谷で追加撮影なんかもしてるんですよ(中村)」とこだわりも。構想5年はダテじゃない超大作に期待だ！

年齢、職業など全く違う8人の主人公たちの物語。この夏の注目ソフトだ。

夏の陣！CHECK！「サクラ大戦」は……？

昨年秋に発売され大ヒットとなったご存じ「サクラ大戦」。ゲームの発売からはすでに半年以上がたっているが、メディアを移した展開では、これからがまさに花盛りだ。７月に開催される舞台劇「サクラ大戦歌謡ショウ」は、舞台稽古も開始され、順調な仕上がり中とのことだし、秋から発売予定のオリジナルアニメーションビデオ「サクラ大戦～桜華絢爛～」も「１、２巻までシナリオはあがってて、３巻目のシナリオもそろそろ打ち合わせに入っている（広井）」という。すべてが出終わった頃に続編でも出れば最高だけど、はたしてどうかな？

「サクラ大戦」。まだかまだかの続編の発表。ひょっとして、そろそろ？

――広井さんは、CD-ROMの黎明期から活躍されていますが、最近のゲーム市場についてどう感じてますか？
広井■ゲームって、そんなに特別なものじゃなくなってきましたよね。より一般的になってきたというか。だんだんテレビや家電のようになってくるんじゃないかな。今だって普通の家庭に行けば、たいがいどれかのゲーム機が置いてあるからね。本当に家電の一部って感じで。どこの家庭にも当たり前にあるものになりましたよね。
――今年のサターンは注目作品がたくさんあるんですが、最近気になった作品とかはありますか？
広井■やっぱり「七ツ風の島物語」とか「バロック」とか気になるかな。これなんか明らかに作家の臭いがする独特のタイトルだよね。あと、「街」はやられたって気がしたし、企画として、そして考え方として「リアルサウンド」は非常に面白かったね。ゲームというものが課せられている、呪縛を軽やかに乗り越えていこうとする飯野君というクリエイターはやっぱりスゴイと思うよ。やはり若い彼らの世代が、これからのゲームを決定づけていくのかもしれないね。
――ここ数年、ゲーム市場全体が大きな変化を遂げてきていますが、作り手側の広井さんとしては、そのへんにどんな感想をお持ちですか？
広井■少なくとも、「リアルサウンド」やPSの「パラッパラッパー」みたいに、いろんなタイプのゲームが出てきたのはいいことだと思う。あと、いいゲームは宣伝すれば、ちゃんとお客さんの手にいくというようになってきたのもいいことだね。その反面、広告代理店を入れなくてすんでいたゲーム業界が、広告代理店のお世話になりつつあるとも言える。「この歯磨きとあの歯磨き。どこか違うの？」というようなことを広告効果でしか伝えられない状態を招く危険性はあるよね。ただ、制作の現場ではメーカーの強い意志みたいなものが薄れてきてて、クリエイターサイドの意志のほうが表に出てくるようになってきたと思う。プロデューサーが責任を持って「俺が作るんだ」と言えば、資金を集めやすくなった。これはいいことなんだよね。その結果、メーカー戦国時代だったのが、クリエイター戦国時代に変わってきた。これからは、その競争の中で生き残ったヤツが次の世代を担っていく、という気はするね。
――もう数年すると21世紀という現在、広井さんが考える未来のゲームというのはどんなものでしょう？
広井■基本的にはね、僕は"電話"だと思ってるんですよね。最後はそのくらいゲームが普及しちゃうってこと。ハードの中に通信機能が入って、一体型になって、オールマイティになっていく……。で、最終的には、コンビニに行って、空のディスク入れて、その場で過去のゲームのデータも全部検索できて、その中で欲しいものを取り出して買う。棚に並べる必要ないし、全部モニターの中で処理できる。一番やりやすいのがコンビニだろうと思うけど、最後には家庭でそれが全部できちゃうところまで行くんだろうなって思う。一気には行かないけど、段階的にね。あとは日本の端と端、北海道の子供と沖縄の子供が、通信上で遊ぶ。どっかのサイトに飛んで、そこでお金を払ってゲームを遊ぶ。そういうシステムを作っていくようになるんじゃないかな。
――広井さん自身、将来、どういう形でゲームづくりに関わりたいとお考えですか？　抱負も含めて１つ。
広井■僕がやるのは、やっぱりパッケージであっても通信であっても、そのソフトの中の世界を作ることだよね。例えば世界をつなげてみんなで遊びましょう、なんていうインフラ作りは他の大きなメーカーがやっていくことだろうと思う。これから僕、あるいはレッドカンパニーがやろうとしていることは、できるだけオリジナルの世界で、ゲームだけに留まらず、ゲームからアニメーションに飛んだり、小説になっていったりとか、そういうメディアを飛び越えること。今までもそうしてたんだけど、これが僕のスタイルだと思うしね。あと、抱負ということなら、みなさんからたくさん要望をいただいている「サクラ」の続編。これはなんとかしたいなって思いますよ。
――そちらも期待しています。

作家性の強い世界観って出てきたよね

広井王子

（株）レッドカンパニー総帥

ゲームをはじめ、マンガ、アニメーション、小説なども手がけるご存じマルチクリエイター。今年はたくさんのゲームに関わってたいへん忙しいかと思いきや、週刊で連載していた小説も一段落し、去年よりはのんびりやっているとか。さて、次は？

RED
㈱レッドカンパニー

CAPCOM®

(株)カプコン開発本部副本部長兼第一制作部長

船水紀孝

本誌ではおなじみ「ストリートファイター」「ヴァンパイア」シリーズのプロデューサー。現在は「ストリートファイターZERO3」の企画を進行させつつ、各作品の企画&プロデューサーを兼任している開発本部副本部長。家庭用ゲームの多くも担当

もっと自由でわがままなアイデアがゲームを変える

──カプコンさんは、各ゲーム機からアーケードまで手広くやっていますが、率直なところ、今のゲーム市場をどう見ていますか?

船水■業務用はなかなか厳しいですね(笑)。家庭用に関しては、うちはマルチプラットフォームでやっていますから、いろいろ各社に対しては感じるところがあるんですが、三つ巴というのは結構混沌としていてやりにくい部分もありますね。

──カプコンさんというと、やっぱり対戦格闘ゲームのイメージが強いんですが、これから将来のゲームっていう部分では、船水さん自身どのようになると考えていますか?

船水■次はやっぱり通信ゲームだと思いますよ。どこもかしこも通信ゲームっていうのをキーワードにしてくるでしょうね。ただ、その前にいろんな意味で通信環境の整備が必要でしょうけど。でも、うちでは社内でも家でも通信ゲームやって楽しんでますし、見知らぬ変な外国人とも通信楽しんでますよ。どうも日本人の名前ってわかりにくいみたいで、僕のこと女の子だと思われることも結構あって(笑)。「この鎧、キミにあげるよ」とか言い寄られたりしてますよ。

──自分自身、今後作りたいゲームっていうのはどうです?

船水■僕のゲームに対するスタンスは、今の風潮と逆なんですよね。みんな「ゲームは作品だ!」って言うんだけど、やっぱりまだまだそうじゃない。当然本音では、そろそろ自由にゲームを作りたいと思うんですけど、実際は会社のこと、部下のこと、お客さんのこと……いろいろ制約があって、まずはそこから出発してる。まあ、それが"商品"ということなんですが、そろそろもっと個人個人が好きなゲームを作れるようになりたいですね。例えば、「こち亀」に出てきた"盆栽シミュレーション"みたいな、ジイさん相手のゲームとか面白そうだなぁってね(笑)。

最近はゲームの年齢層を上に広げようっていう人がいるけど、確かにゲームはいつまでも子供のおもちゃじゃないと思うし、ドンドン対象の年齢層をあげていくことはできる。でも、商売として考えると、それってゲーム機1台あたりのソフト本数って衰退していくと思うんですよ。僕はハードの性能に限界はないと思いますが、ソフトはやっぱりアイデアしだいだと思うんです。ハードに制限がないなら、僕らは"制約"のないゲームを作りたいですよね。当然会社として、そういうわがままは難しいだろうから、1本ヒットゲームを作ったら、好きなゲームを1本作る権利がもらえるとか(笑)。

──これからの抱負として、こんなことがしたいとかありましたら。

船水■以前、中村光一さんが平林久和氏との対談で、「ローグ」から「トルネコ」が生まれたように、ゲームの進化の途中で途絶えてしまった部分を復活させる手法もあるんだって言ってたんですけど、これは面白いと思いましたね。そのへんはまさにクリエイターのセンスしだいだし、元のゲームを超えられたら全部OKですよね。そのへんゲーム業界って面白いと思うんですよ。

──そういうものが生まれる環境っていうのもなかなか難しいですよね。

船水■当然会社としては利益を出さなきゃならないっていう部分はあるんですけど、今のカプコンはそのへんだいぶ自由ですよ。お互いわがままが通りやすい環境っていうか。若い世代に、「こんなのやってよ」って無理を言っても「ええ〜?」とか言いつつもなんとかしてくるし。一方で憲磨呂とかやりつつ、「バイオハザード」みたいなものには時間をかけてもいいようなね。そういう全体のバランスが取れてれば、年に何本かは自由なゲームを作ってもいいんじゃないかなとは思いますね。カプコンとしては、例えば「消えてしまったジャンル」とか、「変なゲーム」を出したい(笑)。これまでずっと俗に言う"売れるゲーム"を作ってきたわけですから、「マッスルボマー」みたいに、4人対戦格闘っていう消えてしまったタイプのゲームを復活させるのも面白いとか(笑)。あと、そういう中村光一理論だけじゃなくて、飯野賢治氏の「わかる人だけ買え」的な作品の個性を大事にする理論もありだと思う。ギャルゲーもいいと思うし(笑)。うちの「なないろ」をもっと発展させたものとかね。「ストリートファイター」以前のカプコンって忍者やドラゴンなんてイメージもありましたから。今後は未来に向けて、家庭用ならではのことをたくさんやっていきたいですね。

夏の陣! CHECK! もうすぐいろんな発表が?

「家庭用ゲームに、アーケードゲームをそのままを落とし込んだだけじゃもうダメですよね。以前からただ移植しただけのゲームってすごくイヤだったんです。でも、これからは今までやるのが当たり前だったんだけど、なかなかできなかったことをいろいろやっていけると思いますよ。今度出る『ストリートファイターコレクション』とか、アーケードの『マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター』『ヴァンパイアセイヴァー』なんかは、家庭用に持ってくるなら、当然オリジナル要素をいろいろつけたいですね(船水)」と語る船水氏。話題作が多いカプコンは、今年も移植作でも期待大だぞ。

アーケードでは話題の作品が続々出てくるカプコン。今後も期待大だ!

セガAM2研部長

鈴木 裕

AM R&D DEPT. #2

特集の最後を飾るのは、本誌でもおなじみのAM2研・鈴木裕部長。最近サターンの新作とごぶさたしている部長には、ちょっと見方を変えて、今急速に伸びているPC市場の行く末を絡め、ゲームの未来像を語ってもらった。はたしてPCが家庭用ゲームを凌駕し、ゲーム市場を圧倒することはあり得るのか？　最後に総括だ。

パソコンが家庭用ゲーム機に取って代わる日がくる？

――本日は近々発売を予定しているPC版「VF 2」や「バーチャコップ2」などといったPC事業部の新作を拝見しながら、話を進めていこうと思いますが、まずはPC版「VF 2」をご覧になられての部長の感想はいかがです？

鈴木■ようやくPCでゲームができる時代になってきたんだなって感じますね。PCは3Dの演算機能も何も持ってませんから、3DものをCPUだけでやるには重いんですよね。だから、PCっていうのは、今まで思考型ゲームとかはできたんだけど、ちょっとひと昔前だったら、3Dなんて絶対無理だったんですよ。でも、ようやくなんとか30フレーム（※秒間のコマ数。アーケード版やサターン版は60フレーム）まではできるようになってきたって感じがしますね。

――将来性っていう部分を聞きたいのですが、アメリカで今PCってすごく爆発的に伸びてますよね。それに対して日本はまだまだこれからなんですが、将来的に例えばPCが家庭用ゲーム機を超えるようなことはありえると思いますか？

鈴木■やっぱり、アメリカで爆発的に伸びているものっていうのは、日本にそう時間をかけないでやってきますよ。ただ、アメリカでPCが爆発的に伸びている理由にはいくつかあるんですね。1つは「ディアブロ」に代表されるような通信型のPC用ゲームが面白いから伸びている。やっぱり家庭用ゲームで遊べるようなゲームよりも、ああいうPCでしか遊べない面白いゲームがあるから伸びてるんですね。あと、アメリカで伸びてる重要な理由に、通信の料金が非常に安いってことがあるんですね。アメリカだと、例えば市内通話は、基本料金である程度のお金さえ払っちゃえば、それ以上はローカルコールの通話料金がタダなんですよ。ですから4時間つなぎっぱなしでも、お金かかんないんですね。でも、日本はそうじゃないでしょ。通信料金をしっかり取られちゃいますから。おそらく日本の通信料金は世界で一番高いんじゃないでしょうかね。だから、そのままアメリカの波がすぐに日本に来るかっていうと、今はまだそこまでいかないと思いますが……。ただ、以前はグラフィックの処理が遅すぎてどうにもならなかったものも、最近はなんとかなってきているから、あとは面白い通信ゲームがたくさんやってきた時に、日本の通信料金がどうなっているかでしょうね。波は必ずやって来るんだけど、その時の状況が問題ですよね。あと、日本も巨大なPCのマーケットができていますから、例えば5万円の安いPCが出たとしても、PC本体の値段が、今の平均価格の半分になるなんてことはないでしょうね。それよりも今の価格帯を保って、性能だけをガンガン上げていくっていう感じになるんだと思います。だから、今「VF 2」をPC上で満足な形で遊ぶには、40万円以上のクラスのPCがいるわけですよね。それを考えると、価格面でも家庭用ゲーム機をすぐに超えられるかっていうとそうもいかないと思いますよ。

――そうですか。ところで、性能的な話なんですが、PCは将来的にいくらでも性能は上げられるような感覚があるんですが、例えば将来的にPCは万能なものになりえるのか？　という部分はいかがです？

鈴木■そうなろうとして頑張ってますから、その方向には確実に近づいていっていると思いますよ。

浅井■ただ現状では、お手軽にバージョンアップできるかっていうと、やはり普通の一般の方には敷居が高いでしょうね。

鈴木■買い換えとか、そんな手軽じゃないですよね。ただ、気持ち的なところを言うと、ゲームギアみたいな携帯タイプで、バッテリーがすごくもつような高性能なPCが登場すれば、家庭用ゲーム機は淘汰されていくかもしれないですよね。ユーザー心理から言うと、いちいちサターンだ、PSだってゲームをやるごとにテレビを消して、ハードをつなぎ変えるよりも、1つの別のハードですんじゃえば、それにこしたことはないですよね。もちろん、それが携帯型ならさらにいうことがない。ゲームの供給方法も、わざわざお店にソフトを買いに行くことなく、ホストからダウンロードするだけで、お金は電子マネーで自動的に引き落とされるなんていったら、便利ですよね。実際アメリカでは、友達の家と家がすごく離れてたり、お店に行くにも車

セガPC研究開発部部長

浅井敏典

今回いろいろPCゲームについて解説してくれた浅井氏は84年にセガ入社以来各種の名作を担当。夢はバスケゲームの開発だとか。

続々と移植される最新作にPCの可能性を見た！

次々とPCでリリースされるセガのアーケードゲーム移植。現状ではサターン版の移植をベースに、30フレームでの移植（※操作入力は60フレーム判定）が限度とのことだが、鈴木部長が「ようやくこんな時代になったね」と言うとおり、数年前には考えられなかったレベルの内容をPCで実現してきているのだ。ちなみに主な購入層は30〜40代のユーザーだとか。PC普及はこれから前進していきそうだ。

バーチャファイター2

あの「VF 2」のPC版がついに登場する。発売予定は夏から秋。MODEL 2版のテクスチャーも選べるというからファンは注目。

バーチャコップ2

昨年サターンに移植されたばかりの「バーチャコップ2」が早くも登場。新しいプレイヤーキャラも登場予定、期待大だ。

デイトナUSA デラックス（仮）

「サーキットエディション」のパワーアップ版がこれ。PCオリジナルコースの追加や8人（！）通信対戦も実現してるぞ。

MODEL3がPCで動く日はくる!?

なしでは行けないようなところが普通ですから、ローカルの通信で通信対戦やダウンロードなんていうのも、かなり現実的なんですよね。だから、ワールドワイドで考えると、PCの可能性はやっぱり非常に大きくなる可能性はあると思いますよ。

——鈴木部長個人の考えでかまいませんが、現在のように家庭用ゲーム機が乱立している中、PCの可能性も含めていうと、将来のゲーム像っていうのはどうなると思いますか？

鈴木■実際、どちらに転んでもいいように、両方の研究をやっているというのがありますよね（笑）。PCの市場は確かにどうなるか読めない部分がありますが、ひょっとしたら、今のゲームのマーケットより巨大なものになる可能性も非常にある。でも、僕としては、それがどうなるかが問題なんじゃなくて、媒体が何になるかというよりも、いかに面白いゲームを作るかなんですよね。だから、それが100円玉を払うアーケードゲームでも、PCでもどっちでもいいんですよ。みんなに楽しい顔して遊んでもらえればいいんですから。

——最後に、PCの性能上の可能性として、例えばMODEL 3の「バーチャファイター3」が将来にでも遊べることはあるんでしょうか？

鈴木■例えばPCのペンティアムⅡっていうボードには、最高速のチップに3Dグラフィックスのチップを載せてきたりしてきてるんですが、あれ限定に作れれば、今はMODEL 2ぐらいまでならなんとかなるかもしれないですね。でもMODEL 3はまだ無理ですね。ただ、極論を言っちゃうと、MODEL 3にはPCIバスがありますから、PCIのスロットにMODEL 3ボードを突っ込んじゃえばすぐにでもMODEL3がPC上で動きますよ（笑）。ただし、値段はPC本体より高くなっちゃうけど（笑）。要は今だってそんなことぐらいはできるんです。スタンダードなPCで、MODEL 3並みのことができるかっていうと、それは時間の問題なんですね。MODEL 3の映像がPC上で動く日は必ずくるんですよ。でも、その頃のセガはMODEL 7とか出してる時期かもしれない（笑）。だから、アーケード専用に特化して作られたものを汎用のPCとかが超えることは絶対ありえないんですよ。それは家庭用ゲーム機が、アーケードの最新ハードを超えることがないのと一緒ですね。ただ、これからのPCは、ハイスピードにポリゴンが動かせる時代になってきて、新しい動きが出てくると思いますよ。でも、それとともに最新の格闘ゲームなんかは、秒間60フレームどころじゃなくて、120フレームぐらいになっているかもしれない。事実そうした技術はもう実現していますから。

——それは興味深いですね。それでは、部長のこれからのゲームに対しての抱負などがあれば。

鈴木■僕の目標っていうのは、さっきも言ったとおり、どのハードでゲームを作るかじゃなくて、技術者としていかにハイエンドを突き詰めていくかなんですね。その範囲の中で、自分のやりたいことを実現することなんです。ただアイデア的なことを言うとやっぱり将来は通信絡みで何か楽しいことができると思いますよ。

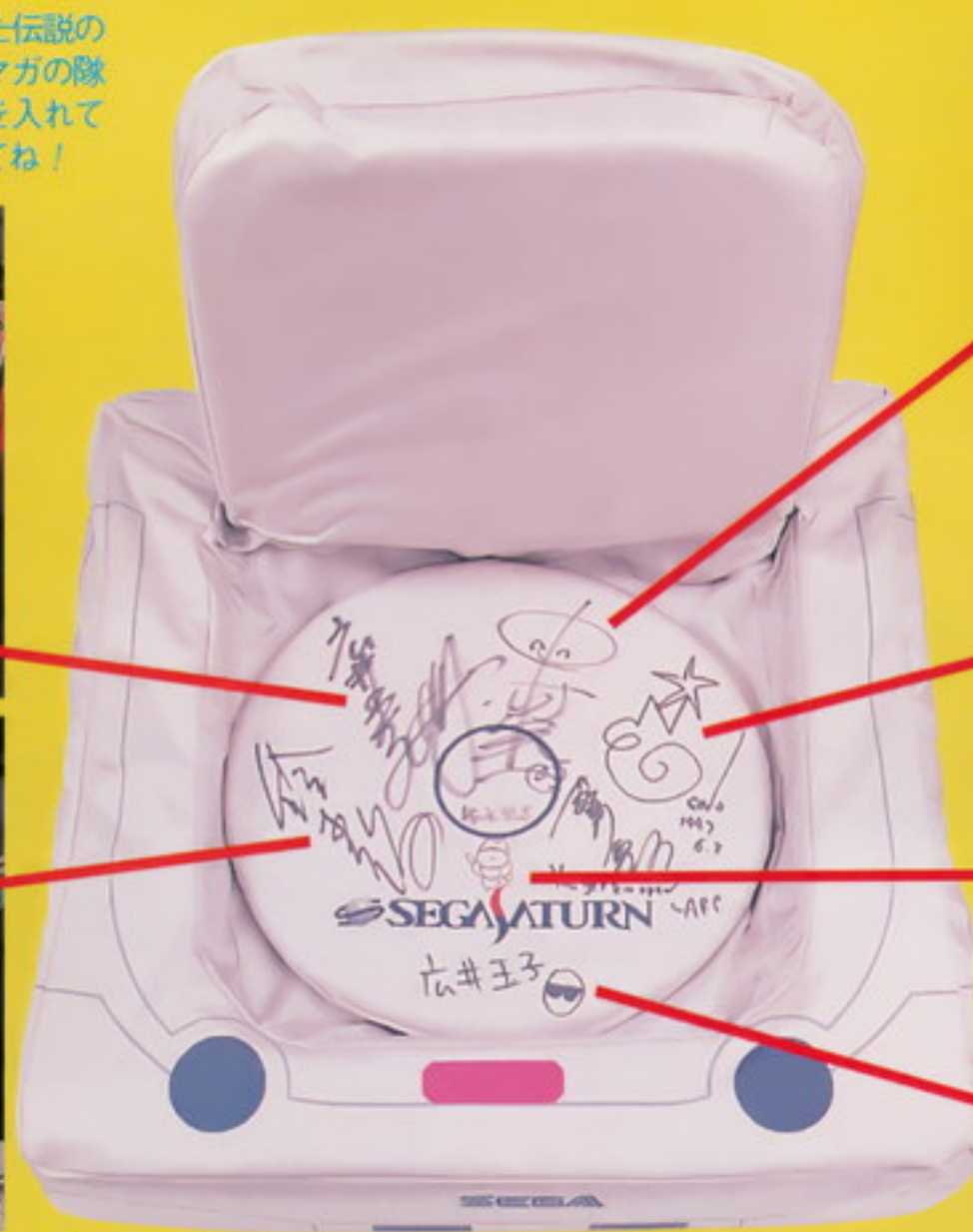
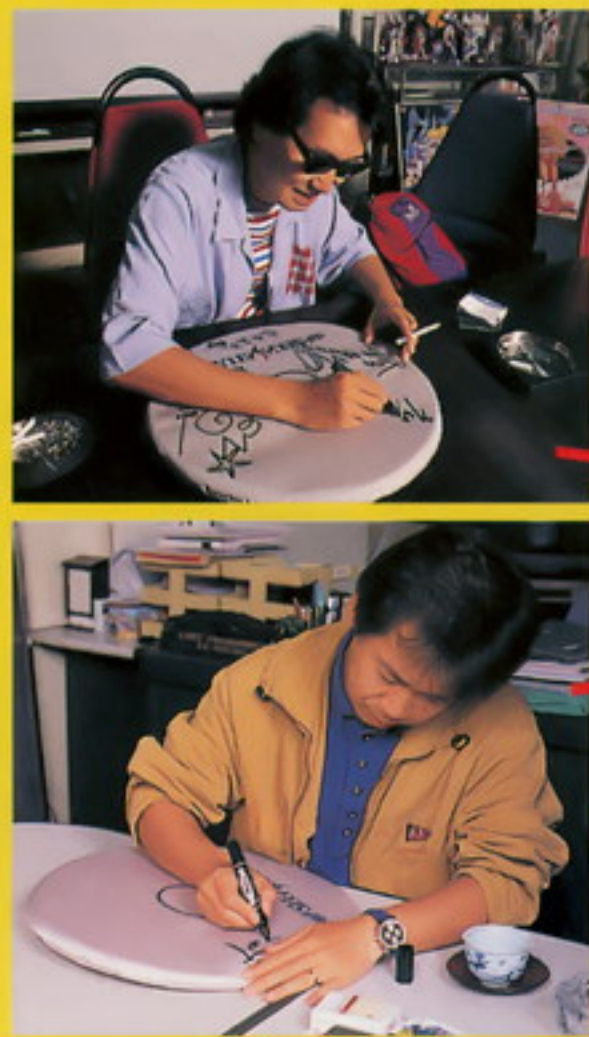
——今後も楽しみにしています。

MODEL 3ならではの驚異の映像をPCで味わえる日は来るのか？　家庭用機を超える日は？

セガの中ではお互い古株の鈴木部長と浅井部長。PCの性能次第では、２人がいっしょに仕事をする日もありえるのか？　ゲームの違った未来が垣間見えた興味深い対談だったぞ。

サタマガ特製プレゼント　夢のサイン共演！セガサターンTHEイスを1名に！

今回の特集記事はいかがだっただろうか？　今年サターンに集結したトップクリエイター達は、他じゃなかなか見られない豪華さだったよね。そこで、今回は最後にこの豪華な顔ぶれにふさわしい、豪華な特別プレゼントを用意したぞ。じつは今回のクリエイターインタビューには、秘蔵の特製セガサターンTHEイスのCD-ROM型座布団を持ち歩き、各トップクリエイターの方々に直筆サインをおねだりしてまわっていたのだ。これはまさに世界に１枚しかない夢のクリエイター座布団（CD-ROM型）だぞ。これが欲しい人は、今回の特集の感想などを書いて、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「夢のセガサターンTHEイス」係まで送ってくれ。締切は7月4日（金）当日消印有効。発表は誌上でするぞ。

先週号の特集「お宝鑑定団」にも登場した伝説のグッズ“セガサターンTHEイス”。サタマガの隊長秘蔵のこのグッズに夢の実筆サイン入を入れて１名様にプレゼントだ！　ドンドン送ってね！

飯野氏のラク書きも！
下部には飯野氏による「広井王子」という謎の落書き入り。超貴重！

さらに夏の各メーカー特別大プレゼントはP181で出陣！

ファルコムクラシックスをより楽しむためのガイドブック

特別定価 0 YEN

SOFT BANK

Monthly Falcom Magazine

月刊ファルコムマガジン

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

特報！ ファルコムクラシックス ー最新画面一挙公開！

- Ys イース
- XANADU
- DRAGON SLAYER

連載「あの人に聞く」第1回ゲスト

中原嘉伸氏（日本ファルコム広報）

発売が待ち遠しい「ファルコムクラシックス」。そんな声を反映して『ファルコムマガジン』が、今７年の歳月を経て復活！　これよりソフトが発売される11月まで、月１回インタビューなどを交えて紹介していく。

1997 07/04 Vol.1

制作快調！ 3本それぞれの完成度をここで公開!!

ファルコムクラシックス Falcom Classics

今年11月の発売に向けて着々と開発の進んでいる「ファルコムクラシックス」。今回は、新しく到着したイースの画面をメインに紹介していこう。

SPECIAL REPORT 特報!!

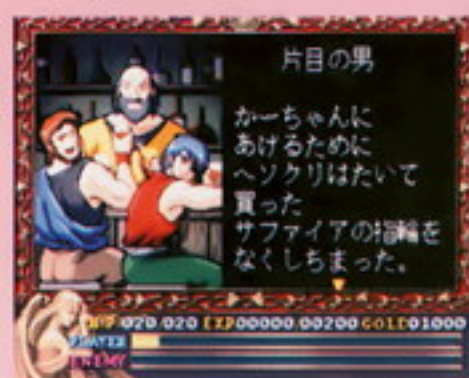
完成度 50%

●日本ビクター・日本ファルコム
●（通常版）5,800円／（初回限定2枚組）6,800円●11月発売予定●RPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

城塞都市ミネア

プレイヤーの分身となるアドルが、最初に拠点とする村。長い間お世話になる。

村の中にはたくさんの人々が歩いている。話を聞こう。

占い師サラに話を聞くと、こんな質問をされる。

サファイアの指輪を取り戻してあげるといいことが……。

銀色に輝く剣……それが指し示すものはいったい何か？

イースの本とは？

その昔、エステリアの地にあったといわれる都市“イース”についての、繁栄と没落の歴史が記された6冊の書。災いが起きたとき、イースの本をすべて集めた者がこの世を救うと、6冊目のイースの本“ファクトの章”に書かれている。

ついに神殿まで完成！

あまり画面が出てこなかったイースだが、開発はスピードを増して着実に進んでいる。今回は第1のボス“ジェノクレス”までを紹介する。どの画面写真もオリジナルどおり。唯一違うところは、ゼピック村から神殿へ行く道のりに多少飾りがついた点。ほぼ完全移植といえる。

フィールド

最初の草原に関しては、ほぼ完成しているようだ。木や敵もオリジナルどおりに配置されているのを見ても、移植に関する意気込みが感じられるね。

大草原が目の前に広がる。

謎多き樹“ロダ”

序盤では何も語ろうとしないロダの樹だが、中盤になると彼の助けなしでは先に進まなくなる。

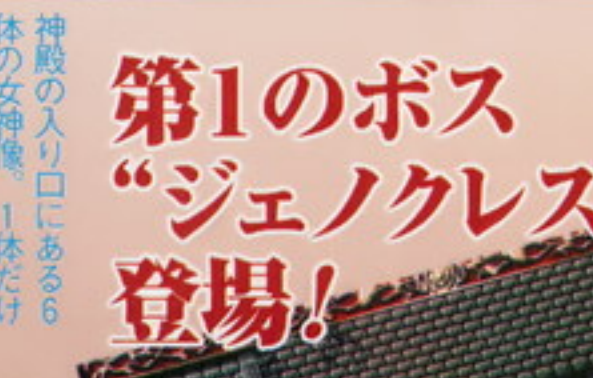
ゼピック村

銀の鈴をなくして困っている村長や、イースの本が読めるただ1人の人物ジェバなど、ゲーム中盤まで、ここは非常に重要な場所となるだろう。

ここでも情報収集が重要だ。

ミネアの村にいる占い師“サラ”の叔母である“ジェバ”が住んでいる。今の時代において、イースの本を読むことのできるただ1人の人物。他にも……？

盗賊の家

なぜか、村から遠く離れたところにある盗賊のアジト。

サラの叔母であるジェバ。その他にも、ある意外な人物の母だというのだが。謎の多い人物だ。

サルモンの神殿

サラからもらうクリスタルがなければ、絶対に入ることができない神殿。中は地下4階構造になっており、強大な敵が待ちかまえているという。

神殿の入り口にある6体の女神像。1体だけ色が違うというが？

神殿の奥に進むと、宝箱とおぼしきものが見える。取るべきか？

神殿へ……

第1のボス“ジェノクレス”登場！

完全比較！　違いはココだ!!

ほぼ完成したといってもいいザナドゥだが、今回は序盤におけるオリジナルモードとサターンモードの違いを詳細にチェックしていく。これを見れば、サターンモードがいかに簡単かがわかるだろう。これならば、以前に挫折した人でもエンディングまでたどり着くこと間違いなし？

そしてこちらがサターンモード。ぱっと見て違いがわかるだろうか？

その昔、ザナドゥをプレイしたことのある人なら見覚えのある画面だろう。

①難易度が下がった

最大の特徴が"オリジナル版に比べてやさしくなった"という点。例えば王様からもらえるお金が、オリジナルでは3,500だったのがサターンモードでは5,000に増えたり、宝箱を開けるスピードが最初から速かったり、さらに宝箱に魔法を当てても壊れなかったりと、まさに至れり尽くせりになっている。

宝箱を開けるスピードが、オリジナルと比べて速い。

宝箱に魔法を当てても壊れなくなった。

②MAPを見られる

パソコン版では全体マップを見ることはできなかったが、サターンモードではいつでも自由にマップを見られるようになった。

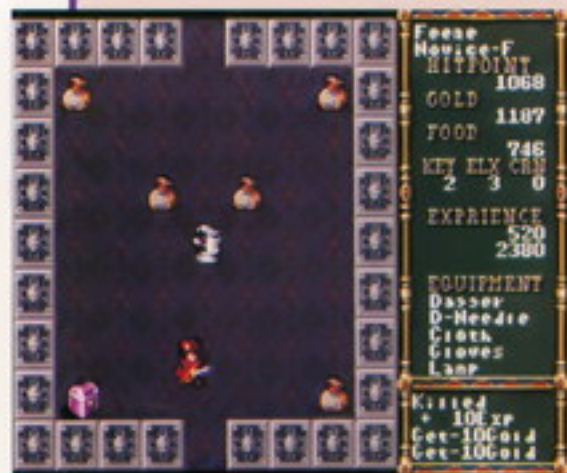
いつでもマップを見られるため、迷わずにすむようになった。これは便利な新機能だ。

残念ながらオリジナルモードでは、マップを見ることはできない。

地上マップ

ちなみに、これは地上のマップ。左の方にぽつんとある空間がアイテム屋。

③Windowの位置が変更された

オリジナルモードでは、ウィンドウは画面右にあったが、サターンモードでは画面上に変更された。このため、１画面に入る範囲がオリジナルモードより多くなり、現在位置を把握しやすくなった。

オリジナルモード

オリジナルモードは縦にウィンドウが配置される。キーやエリクサー、クラウンの数がすぐにわかるようになった以外は、特にこれといった変更点はない。右下の情報ウィンドウもそのまま残っている。

サターンモード

サターンモードではウィンドウが画面上部に配置されるので、一度に見える範囲が広くなる。

④いつでもセーブできる

オリジナルモードでは、お金のあるときか洞窟に入ったとき、またはアイテム使用時以外はセーブできなかったが、サターンモードではいつでもセーブ可能に。

オリジナルモードでは、所持金ゼロでセーブするとカルマというポイントがついてしまう。

ワープアイテムを使えば、セーブする苦労をしなくてもすむ。

サターンモードはほぼ完成し、あとは微調整を残す程度と思われる。ちなみに、プレイヤーキャラは最初は斜めに移動できない。早く経験を積んで自由に移動できるようになろう。

十字架で重要なアイテムを囲むと、そこからはオバケがアイテムを奪えなくなる。これも重要なテクだ。

足のモンスター

割と序盤に出現する足のモンスター。それほど強くない。

カニ型のモンスター

これもそれほど強くない、カニのモンスター。大きなハサミが不気味。

秘技！ブロック囲み

モンスターは墓石からしか出現しないので、そこを囲んでしまえばモンスターの増殖を防ぐことができる。基本的なテクニックだ。

そしてこれは？

ローパーのようなモンスター。弱そうだが、実は強い。

あの人に聞く……　第1回

「ファルコムゲームの魅力」

このページでは、毎回ファルコムのゲームに縁の深い方に登場してもらい、思い入れを語っていただきます。第1回目の今回は、現在日本ファルコムの広報を一手に引き受けている中原嘉伸さんに、お話を伺いました。

我々には名作を伝えていく責務があると思います。

日本ファルコム(株) 企画業務部 広報担当

中原嘉伸さん

PROFILE

1988年日本ファルコムに入社。以来ファルコム一筋で10年のベテラン。主に販促を中心とした広報活動をメインとするが、ときにはゲームの企画段階から参加したり、営業販売活動までこなす。これまでに携わったソフトは、「イースEternal」「ソーサリアンForever」など、近年のファルコムソフト全てに関わっている。これからは、秋のセガサターン版「ファルコムクラシック」の発売に向けていっそう本格的な活動が展開されるとのこと。

──「ファルコムクラシックス」の発表から3カ月がたちました。その後ユーザーの反応はどうですか？

中原　お陰様で、大変多くの反響が寄せられまして、ホッとしているところです。反応はさまざまありますが、サターンで出ることに対してうれしいというのが大半ですね。

──今回、こうしてかつての名作がカップリングされるわけですが、その辺りのことについて、どのようにお考えですか？

中原　そうですね。例えば小説なんかだと、名作は文庫になって半永久的に残りますよね。映画にしても最近ではビデオとしてちゃんと残ります。ところがゲームの場合だと、ハードが進化すると、昔のゲームは動かなくなってしまう。もし久しぶりにやろうなんて思ったら、古いハードを残しておかなければなりません。

──なるほど。でも昔のゲームを遊びたいと思ってる人って、けっこういそうな感じがします。

中原　そうなんですよ。ですから常に新作を提供していくのも大切なんですが、一方で昔のソフトを新しいハードで遊べるようにしていくのも、我々の責任だと思うんです。

──それでタイミングよく、今回のサターン参入のお話が？

中原　ええ。今回特にこの3作品に

決まったのは、そういうファルコムの役割を考えたうえで、当社の転換期となったソフトを提供しようということなんです。

――少し当時のお話をお伺いします。まず「ドラゴンスレイヤー」ですが、当時どのくらい出たんですか？

中原　あれは売れましたね。どれだけ売れたかというと、実は当時の資料が残ってなくて(笑)。まあ国産初の本格RPG、しかも世界的に見ても、アクションRPGという新境地だったので期待はされてました。ただ、当時のRPGというと「ウルティマ」や「ウィザードリィ」が主流。日本でもようやく認知されてきたという程度で、まだまだアドベンチャーやシューティングが中心でした。それにRPGは何となく難しそうというイメージがあったので、発売に踏み切るには、当然多少の不安はありましたよね。でも、当時の雑誌の扱いなんかを見ると、評判が良かったので、イケる要素はあったんだと思います。でも今見ると結構ヤバイこともしてるんですよ。

――ヤバイこと？　うーん、ちょっと思いつかないですけど……。

中原　実は敵キャラなんですが、勝手にタ○リさんのキャラ使ってたりするんですよ。いくら“そっくりさん”と言い張っても、言い訳できないくらいそっくりな(笑)。

――そういえばいましたね、そんなのが(笑)。となれば「ファルコムクラシックス」のオリジナルモードの方には、ちゃんと収録されますよね？

中原　当然カットでしょう(笑)、今だと大変ですから。当時はのんきでしたよね、そういうところ(笑)。

――そして怪物ソフト「ザナドゥ」が満を持して登場するわけですが、これが40万本という大ヒット。

中原　実はその数字って、わかっている範囲というか、単なる出荷記録の一部なんですよね。本当はもっと売れてるかもしれないし、またあのころはコピーやダビング(笑)も横行してましたから。ですから相当数のユーザーの方に遊んでいただけたのではないでしょうか。

――「ザナドゥ」は「ドラゴンスレイヤー２」という割に、システムなどがガラっと変わりましたよね。

中原　うちの場合、システムが毎回変わるんですよ。だからシリーズだといっても、ちっとも続編じゃなかったりします(笑)。ソフトウェアはプログラマーがやってるうちにどんどんレベルアップしていきますから、当然システムも変わってきます。

――そして「イース」が誕生する。これは他の２作と比べると、ずいぶん違うイメージのゲームですよね。

中原　それまでのゲームは難しいものばかりだったんですよ。前の２作も含めてですけど。でも「イース」のころになると、ファミコンとかが台頭していて、ゲームが一般的になってきていました。ゲーム人口も増えたのですが、ついてこれない人も出始めたんです。そこで「イース」では、誰でも解ける、ちょうど映画や小説を見るような感覚で楽しめるゲームということで誕生しました。実は僕も「イース」からファルコムのゲームやったクチなんです。

――あれ？　当時から社員だったんじゃないんですか？

中原　いえ、その頃はまだ大学生やってましたので(笑)。パソコン買ったのは、イースⅡのデモを店頭で見て、それがすごくやりたくなって。

――なるほど。すると後からファルコムゲームを追体験したという意味では、今回新たにサターンで触れるユーザーと立場が似ていますね。では、そんな中原さんから見た「ファルコムクラシックス」の魅力というところをお願いします。

中原　そうですね。ファルコムとしては、初めてのサターン専用ソフトです。昔遊んだ方は懐かしく、初めて手にされる方は新鮮な感じでプレイできると思います。特に初めての方は、サターンモードをクリアしたら、オリジナルモードにもチャレンジしてほしいですね。昔はこんなに難しいのがあったんだって(笑)。昔のゲームですし、今みたいにポリゴン使った派手な演出とかはありません。ですが、ビジュアルというのはあくまで付加価値であって、ゲームの面白さというのは昔と変わっていませんから、システムなどの本質的な部分でしか味わえないものだと思うんです。この３作は、どれもその本質的な面白さを備えたゲームです。サターンユーザーのみなさんには、その辺をぞんぶんに楽しんでいただけたらと思います。

――ゲームの本質ですか……。なるほど、そういう面はあるかもしれませんね。それでは今後の開発に期待いたします。本日はありがとうございました。

(6月4日、日本ファルコムにて収録)

かつてはメガドライブでもファルコムのゲームが出ていた。写真はMD版「ソーサリアン」。

ゲームの面白さは不変。演出だけにたよらない奥行きを知ってください

伝説のRPG3タイトルがサターンで甦る！

ドラゴンスレイヤー
'84.11発売

キーワードは「自由」。
ドラゴンの首を取るという目的はあるけれどその道筋、楽しみ方はプレイヤーに完全にゆだねられている。
モンスターと戦うことも、魔法でブロック崩しをするのも正しいこのゲームの楽しみ方。ストーリーだけがRPGの面白さではない。

ザナドゥ　'85.10発売

パソコンゲームとしては驚異的といえる40万本のセールスを記録。正義に反する行為を取るとレベルが上がらなくなる、レベルによる物価の概念の導入など野心的な試みも多数あり、まさに金字塔と呼ぶにふさわしいソフト。

イース　'87.6発売

息づかいの感じられるキャラクター、起伏に富んだストーリー、そして初めてゲームをする人でもエンディングまでたどり着けるバランス。
しかしそんなことよりも、冒険しているという確かな実感。それが一番のイースの魅力である。

SEGA FREAKS

待望の第3弾いよいよ登場!!

第1弾

全60種。ゲームだけにこだわらないラインナップだ。

昨年9月27日に発売された、記念すべき第1弾。「VF2」「ファイティングバイパーズ」「バーチャコップ2」「パンツァードラグーンツヴァイ」「ナイツ」などに加え、「セガマークIII」や「マスターシステム」などセガの旧家庭用マシンもラインナップされている。

昨年9月の第1弾発売開始から話題を呼んでいる「セガフリークス」。

いよいよその第3弾の発売が8月22日に決定したぞ。今回は、いままでより一層トレーディング性が高まるように、いろいろな工夫が加わっているのが特徴だ。通常のカードやプリズムカードに加えて、要望の多かったパズルカードや、豪華な箔押しのされたデラックスプリズムカードなども入る予定らしい。この箔押しされたカードの絵柄はまだ未決定とのことだが、封入される枚数が少ないので、希少価値は高くなることまちがいなし！ ぜひとも全種類集めたいよね。まだ第1弾、第2弾のカードかそろってない人は、セガが窓口となっているトレーディングの仲介を利用する方法もあるぞ。ファックスやお客様相談室で受け付けているので、持っていないカードは、今すぐゲットしておこう。集めたカードは専用のホルダーにコレクションすればさらに完璧だ。また、前回から行われているキャンペーンも、引き続き行われているので、販売されているものとは一味違う、豪華な特製ホルダーを入手するチャンスもあるぞ!!

第2弾

プリズムカードは6種類。すべてのカードはそろった？

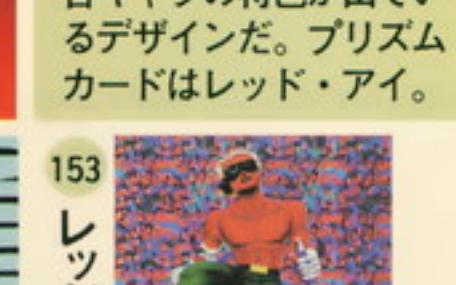
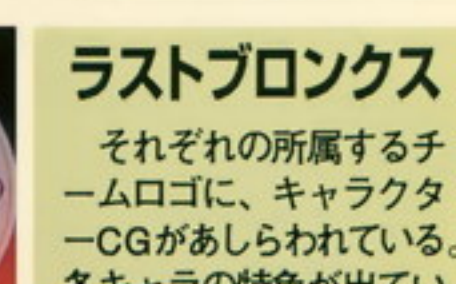
昨年11月22日に発売になった第2弾。「VF2」「ファイティングバイパーズ」に加え、新たに「クロックワークナイト」や「ジョイポリス」などの他、貴重でなつかしいグッズや、普段は見る機会のないセガの社内報など、珍しい絵柄もラインナップに加わっている。

第3弾は幻のデラックスカードが6種類!!

バーチャファイター3

「バーチャファイター3」のカードは、プロモーション用デモに使用されたフルレンダリングの美しいCG映像の絵柄を採用している。

各キャラクターとも、細かいところまで書き込まれたグラフィックは、何度見ても圧巻のデキだ。よく見たことのないという人は、この機会に堪能しよう。プリズムカードはジャッキー＆サラと葵の2種類がある。

131 アキラ
132 サラ
133 ジャッキー
134 サラ&ジャッキー
135 リオン
136 パイ
137 ラウ
138 ウルフ
139 ジェフリー
140 カゲ
141 シュン
142 葵
143 鷹嵐
144 デュラル

ラストブロンクス

それぞれの所属するチームロゴに、キャラクターCGがあしらわれている。各キャラの特色が出ているデザインだ。プリズムカードはレッド・アイ。

145 優作
146 丈
147 リサ
148 トミー
149 洋子
150 黒澤
151 梛
152 財目
153 レッド・アイ

ドラゴンフォース

ゲーム中のイベントグラフィックが採用されている。アニメーション風のイラストで描かれたキャラクターが人気だ。プリズムカードはウェインとミカヅキのイラスト。

154 ドラゴンフォース
155 ウェイン
156 ゴルダーク
157 ティリス
158 ミカヅキ
159 レイナート
160 レオン
161 ゴンゴス
162 ジュノーン
163 ゼノン

トレーディング性も高まって堂々の登場だ!!

第3弾の発売と今後について、セガの船田氏にインタビューしたぞ!

――今回のラインナップですが？

船田■今回は、「VF3」「ラストブロンクス」に加え「ドラゴンフォース」「サクラ大戦」「大戦略」「ソニックジャム」「セガエイジス」などかなり豪華で、多彩なラインナップが組めたのではないかと思っています。

――「サクラ大戦」などは独自に発売されていますね? 「エヴァンゲリオン」などは入らないのですか？

船田■先にこちらで企画があったのですが、「サクラ」はあれだけ人気のキャラクターを持っていますので、ぜひにという声も多く、単品で発売しました。今回はあちらのシリーズに出ていない絵柄を使用しています。「エヴァンゲリオン」は、もうかなりでき上がっているシリーズということで、あえて特に取り上げませんでした。

――第1弾、第2弾の反響はどうでしたか？

船田■買うところがないという声が多かったですね。今いろいろと調整をとっていますが、コンビニですとか、量販店などでも取り扱う予定ですので、今後はかなり入手しやすくなると思いますよ。あと、リクエストしてもらえれば買える状況に持っていってます。

――第4弾の予定などは？

船田■制作の人達も結構乗ってきているのでそちらにも協力いただいたりして、ラインナップはかなり充実してきています。過去の作品ももちろん入れますが、新作なども極力早めに入れるようにしていこうとしています。

――前回から時間が経っていますが今後はどうでしょう？

船田■すいません。極力月に1回のペースで展開を予定していたのですが、店頭の受入態勢など、市場の流通体制が整っていなくて、思ったより調整に手間取ってしまいました。今後は3カ月に一度くらいで出していけたらと考えてます。

――今後も期待しています。

プレゼント

キャンペーン商品の豪華なカードホルダーを、特別に5名にプレゼントしてもらったぞ。欲しい人はハガキに住所、氏名などを記入して「カードホルダー」係まで。締め切りは7月4日の消印有効。

君はすべてをゲットできるかな!?

大戦略

ゲーム中に登場するクルーゲなど将校達と、兵器の美しいイメージイラストが採用されている。このシリーズは、今後オリジナルイラストなども登場するかもしれないので、コレクションしておきたい。

164 クルーゲ

165 キュヒラー

166 モーデル

セガエイジス

これぞ「セガフリークス」といえるラインナップだ。特に「アソビン教授」と「ゲームズ博士」がわかった人は、かなりのセガ通といえるだろう。君はこの2人を知っていたかな？

167 アフターバーナーII

168 ファンタジーゾーン

169 アソビン教授&ゲームズ博士

ソニックジャム

メガドライブで発売された超人気ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の代表作の中から、選ばれた4作品をカップリングした「ソニックジャム」。要望の多かったパズルカードになっている。全部そろえて、パズルをきちんと完成しよう。

181 ～ 189 ソニックジャム

サクラ大戦

大ブレイクを巻き起こした「サクラ大戦」。先に発売されたシリーズとは違った絵柄を使用しているので、ファンならぜひとも集めておきたい。プリズムカードは、大神一郎と帝国華撃団のメンバー達。

170 真宮寺さくら

171 神崎すみれ

172 マリア・タチバナ

173 アイリス

174 李紅蘭

175 桐島カンナ

176 藤井かすみ

177 榊原由里

178 高村椿

179 藤枝あやめ

180 大神一郎

バトル甲子園

恒例となった「バトル甲子園」の大会告知ポスターもカードに登場。アーケードなどの店頭に貼られているので、目にした人も多いかな？ 予選大会もいよいよ終盤。7月27日の決勝戦も近づいて、盛り上がりをみせているぞ。

190 バトル甲子園

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

発売は、まだまだ先だけど最新のセガサターンタイトルをまとめて紹介。

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

着々と完成に近づいた話題のセガサターンタイトルをじっくり紹介！今回も盛りだくさん。

ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～

完成度 65%

●データム・ポリスター●今夏発売予定●5,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト●全年齢推奨

前作と違って少々大人びた雰囲気になった今回の涼子ちゃん。服装にも気を使っているみたい。

話題の「リアルタイムコミュニケーションソフト」。その魅力に迫る

モニターを介し、ひょんなことからひとつ屋根の下で暮らすことになった少女、井上涼子。彼女とのふれあいを楽しむというコンセプトで作られたのが「ROOMMATE」だ。その続編にあたる今作は、半年ぶりに留学先から帰ってきた涼子との新たなエピソードが待ち受けている。前作にも増してバリエーション豊かになった彼女のリアクションや、より親密度の増したイベントなど見どころもいっぱい。今回は新着ビジュアルを交え、システムのおさらいをしてみよう。

アクセスする時間によってイベントもいろいろ

ソフトの世界と現実世界とは、サターンの時計機能により時間的にリンクしている。そのため、アクセスした時間によって見られるイベントも変化する。彼女の姿が見当たらない場合は、マップ画面で室内を移動して彼女のいそうな場所を捜そう。でも、無断で彼女の部屋に入ると怒られてしまうかも。ご用心……。

Talk トーク 互いのことをより深くわかりあえる貴重なひととき

日常、ごく自然に起こるおしゃべりの中から、彼女の人となりや人生観などもうかがい知ることができる。こちらもそれに答えることで互いの理解も深まり、彼女をより身近に感じることができるだろう。選択肢によって彼女の反応も変わってくるぞ。

話の内容は、昔の体験談から最近感じたことまでいろいろ。気を許した相手ならではの、思わぬ話が聞き出せるかも。

ミニゲームのひとつを大公開！

今から楽しみなデートシーンだが、その途中でちょっとしたミニゲームが挿入されることもある。これは2人でテニスコートに出かけたときのミニゲーム。複雑な操作を必要とせず、気楽に遊べるテニスゲームだ。ちなみに在日中はテニス部に所属していた涼子だけに、腕には自信があるみたい。でもデートなんだから勝負にこだわらず、楽しめればそれでいいんだけど、勝つと何かいいことが!?

　※画面は開発中のものです。

NEW! バトルスポーツ

完成度 85%

●アクレイムジャパン●8月発売予定●5,800円●アクションシューティング●全年齢推奨

戦車でスポーツする豪快なゲーム。相手を破壊するか、得点で勝負するか。対戦で燃えるぜ！

自機を思い通りに動かせるアクションゲームのおもしろさに、爽快なシューティングの要素を融合。戦車による迫力のスポーツゲームの登場だ。プレイヤーは「タンク」に乗り込み1対1で勝負。試合会場「アリーナ」の中央に位置するゴールにシュートして、得点を競う。アリーナに配置してあるアイテムを使い、試合を有利に進めよう。

自機のタンクは5種類の中から選択できる。外見で選ぶか、性能で決めるか？

戦車で球技!? これが未来のスポーツゲームだ！

CPUで対戦するのは10人の個性的なキャラクター。キミは勝ち残れるか？

ミサイルやレーザーで敵と闘いながら、ボールを奪い合う。ゲームモードも4種類あるぞ。

対戦は2画面で

対戦時は上下分割画面になる。空中浮上やスピードアップなどアイテムを使った駆け引きが熱いぞ。

海辺（ビーチ）でリーチ

完成度 60%

●毎日コミュニケーションズ●10月発売予定●5,800円●麻雀●全年齢推奨

3人の美少女が登場するストーリーモードと、本格ルールのフリー対戦モードが楽しめるのだ。

本格四人打ちに恋愛要素も加わったギャル麻雀だ！

美少女麻雀＝イカサマ。そんなゲームに飽き飽きしている人に朗報！　このゲームは、本格派の思考ルーチンを備え、本格的な対局が楽しめる美少女麻雀だ。3人の女の子と対局するストーリーモードは、楽しいイベントが盛りだくさん。対局したりユニークなアイテムを使って、彼女との夏の思い出を作り、ハッピーエンドを目指そう。フリー対戦モードでは、ノーマルルールに加え、満貫打ち切りなしの青天井ルール、東風戦、競技大会ルール、さらに赤五筒＆ワレ目を含んだインフレルールが楽しめる。上級者も納得の内容だ。

多彩なイベントが楽しめるストーリーモード。エンディングも数パターン用意されているぞ。

プレイヤーが最初に入力するパーソナルデータによって、女の子との初期の相性が決定される。イベントシーンは対局の合間に発生。場合によっては、女の子とペアを組んでの対局もあるのだ。

女の子によって、アイテムを使った時の反応はさまざま。気をひくにはどれを使えば……。

海だ！ 水着だ！ 麻雀だ！

3人の女の子には、それぞれ好意度が設定されており、イベントによって変化する。彼女の気持ちを考えながら対局しないと、ハッピーエンドを迎えることはできないぞ。夏休み、海の近くの温泉宿で、ついつい始まった麻雀大会の栄冠に輝くのは果たして……!?

Tactical Fighter

完成度 75%

●メディアリング●9月発売予定●6,800円●育成戦略格闘●全年齢推奨

格闘家を目指す少女の裏にはドラマチックなストーリーがある。瞳は父親を取り戻せるのか？

最強格闘家への道は規則正しい生活から始まる

1人の女の子を、格闘家に育成することが目的のこのゲーム。今回は主人公、榊 瞳のスケジュールについて紹介しよう。まずは基本画面でスケジュールを選択。そこで1週間単位で入力ことになる。トレーニング、アルバイトなど5つの行動をバランスよく組み込み、瞳を一人前の格闘家に育て上げよう。他にも、カロリーや値段を計算して、彼女の食事を決める項目もあるぞ。

まるで新婚夫婦の会話。瞳が一人前の格闘家になるまで側に付いてビシビシ鍛えなければ。

24項目のステータスをチェーック

瞳の格闘能力を表すステータス。この表をチェックして、弱い部分を重点的に鍛えたり、一定の能力だけ極度に上げるなど、自分の好みの格闘家に成長させられるのだ。

鍛練から食事まで スケジュールを組もう

選択できる内容はイベントなどで増えていく。厳しいスケジュールで瞳のストレスが溜まったら、ショッピングなどで気分転換をさせてあげよう。勉強も忘れずにね。

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

完成度 95%

●アスク講談社●7月発売予定●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

アニメキャラ＆実写の両方で、声優の魅力を楽しめる！ 軽快なテンポのアドベンチャーだ。

ボイスパワーで敵を倒せ！ 憧れの声優と冒険だ

ある日突然ゲームの世界に迷い込んでしまった主人公。同じようにゲーム世界に閉じこめられている女の子を助けだし、元の世界に戻ることが目的のファンタジーアドベンチャーゲームだ。

閉じこめられた女の子は、昼間はゲームのキャラクターとして主人公の前に現れる。ホテルに泊まるなどして夜間に会えば、元の世界の姿で話しかけてくれるのだ。その正体とは、横山智佐、笠原弘子、小西寛子の３人の声優。彼女達からは、ゲームのヒントや、プライベートの話などを聞くことができるぞ。魔王と謎のライバル「紅のマリー」よりも先に、ボイスパワーの秘密を手に入れろ！

フルサイズのアニメムービーがストーリーを盛り上げる。フレット姫が大ピンチなのだ。

主要キャラクターはしゃべりまくる。これはインファイアと紅のマリーの対決シーンだ。

異世界に召喚!?

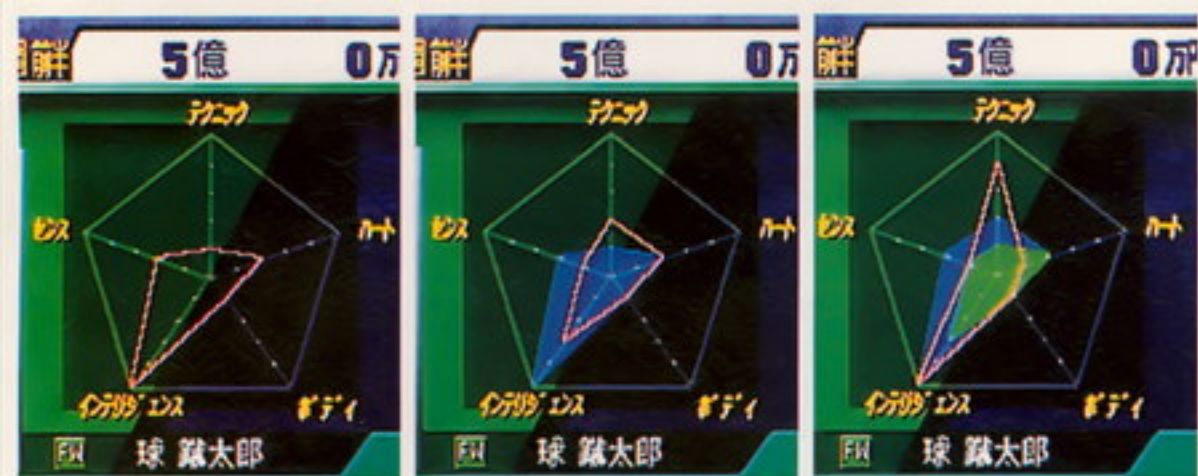
人気ゲーム「VRボイス・ファンタジア」。このゲームを謎の男から手に入れてスタートしてみると……。異世界にトリップ！

昼の顔

この世界で初めて出会ったのは魔術師見習いのウィープ。主人公と行動をともにするのだ。

夜の顔

宿に泊まれば元の世界の姿、声優・小西寛子に会うことができる。いろいろ聞いてみよう。

冒険は続く……

●セガ●夏発売予定●価格未定
●スポーツシミュレーション
●全年齢推奨

完成度 40%

メーカーから一言

毎週新しい情報をお届けしている「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2」。今回紹介した選手エディットはまるで自分の分身がゲーム内に登場しているようで、よりのめり込むこと間違いナシ！まだまだ新要素はいっぱいあるので期待してね。(パブ南ノ字)

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2

「サカつく2」魅惑の新機能 選手エディットのすべてに迫る!

自分だけの選手を作って思い通りに育てるのだ!

今回一番の期待を集めている「サカつく2」の新機能、選手エディットの詳細が明らかになった！ どんな過程を経て選手を作るのか？ 選手のパラメーターは？ 実在の選手に似た顔も作れる？ などの疑問も、今回の2ページを読めばチリバツだッ!! さらに、恒例となった開発者インタビューで新事実が明らかに……!?

選手エディットの流れ

A	①：呼称 ②：出身地 ③：身長 ④：血液型
B	⑤：タイプ
C	⑥：顔エディット

こと細かな設定で、個性豊かな選手を作ろう。

将来、どの方面へ伸びるかをグラフで表示。

A まずは基本データを決めよう!

エディット選手は、まず基本のデータとなる呼称、出身地、身長、血液型から決めていく。現時点ではまだ、各項目がどのパラメーターに影響してくるなどの細かいことは不明。しかし、このあたりも詳細がわかりしだい、次々公開していくぞ。

ところで、画面ではニックネームを選択している"呼称"の項目。この呼称決定時には本名とニックネームのどちらかを選択できるらしく、音声データのある選手名や、ニックネームを選んだ場合はちゃんと音声で呼んでくれるとのことだ。試合観戦も重要な要素になるなら、やっぱり実況でニックネームを呼ばれてみたいよね。ただし、選ぶときは慎重に。

①呼称 本名と別に、実況で呼ばれるニックネームを選ぶことも可能。名前に恥じないプレイを目指したい

②出身地 選手の出身地は国内のほかに、外国も選択できる。登場する地名すべてが出身地の候補になるのだ。

③身長 常識の範囲内で設定できるとのこと。身長によるメリット、デメリットも出てくるらしいぞ。

④血液型 血液型も4種類から選ぶことが可能。選手への影響は不明だけど、性格の違いは出てくる?

開発者インタビュー第4弾

選手エディットでいろいろ遊べますよ

企画 田中 武

メインプログラマー 和田 明士

本誌■今回は新情報も満載ですが、開発状況はいかがですか？

田中■そうですね、まあとりあえず今週も順調にという感じで(笑)。

本誌■今回公開されたエディット機能なんですが、キーワードで選手のタイプを方向づけるということですよね。選択するキーワードをダブらせるというか例えばドリブルの能力ばかり上げることなんかもできる？

和田■そうですね、ドリブルに関してもいくつもキーワードがありますので、同じのを選んでいけば五角形のパラメーターが偏った選手ができますね。

松浦■とくに選手のタイプが分かれているので、たとえば最初の数値がまずどうかという点と、あとそこからどう成長していくかとかそういう形になると思うんですよ。

田中■まあ、そうですね。その辺はゲームバランスとの兼ね合いもあるので、これからですね。

松浦■グラフにちょっと書いてないんですけれども、キーワードには反映度がからんできますので例えばテクニックのパラメーターが高くても、どのくらいの反映度でこれだけの能力が出るのかというと、また別の数字が出てくるんですよ。

本誌■反映度が低い場合には、いくら数字が高くても……。

松浦■確実にその能力を発揮してくれるかというと、反映度が低い場合にはまあそうでもないと。反映度が高ければ活躍してくれるんじゃない

大橋氏が新婚旅行疲れでダウンのため、ふたたび登場。おのろけ話を聞かされて大弱り。

ようやくゲーム全体が見えてきた今日この頃。じつはパソ通信の「サカつく」会議室もこっそりチェック済みとか!?

B 選手のタイプは“キーワード”選びが重要!!

5番目に決めることは、選手のパラメーターの基礎となる“タイプ”。ここではパス、ドリブル、肉体、魅力などの項目から伸ばしたい項目を選び、さらにその項目ごとに設定されたキーワードを決める。キーワードというのは、選手の能力の方向性を示したもの。ドリブルだけでも強引に進もうとするタイプや、確実にひとりずつ抜いていくタイプなどが用意されている。

こうして3つのキーワードを決めると、エディット選手の総合的な能力の方向性が、五角形のグラフとなって表示されるのだ。

組み合わせで個性が!

キーワードの組み合わせによっては、互いに相殺してしまうものも。右側に表示されるグラフをつねにチェックしながらキーワードを選ぼう。

ポジションを決めろ!

まずはポジション決め。これを決めにゃあ、話になりません。

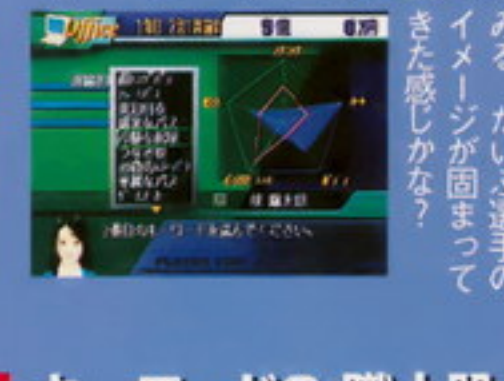
どの部分を伸ばそうか?

シュート
パス
ドリブル
ディフェンス
知性&精神
肉体
魅力
その他

エディット選手の伸ばしたい能力を選ぼう。この項目の種類ごとにキーワードが分類されているのだ。

キーワード1:直線的ドリブル

ドリブルは直線的なドリブルを選択。グラフに注目。

キーワード2:冷静な配球

パスの項目からは、冷静な配球を選んでみる。だいぶ選手のイメージが固まってきた感じかな?

キーワード3:職人肌

知性&精神は、職人肌を選ぶ。テクニックとハートへの伸びが大きく、センスは低め。

これで5つの能力が決まった!

3つのキーワードが統合され、グラフになった。多く重なってる部分ほど将来的に強く出るようだ。

●テクニック
パスワーク、ボールさばきなどの総合的な技術力。正確かどうかもこれ。

●ハート
おもに精神面の強さを表す。プレッシャーに負けない選手を作ろう。

●ボディ
疲れにくさ、当たり強さ、ケガのしやすさ、スタミナなどの項目だ。

●インテリジェンス
判断力が的確かどうかの項目。

●センス
ボールの動きを読んで行動したり、練習での成長の速さも関係してくる。

C 顔も個性のひとつ!モンタージュ感覚で作れ!

開発陣が以前にインタビューで漏らした顔エディットの詳細も、ついに到着。やはりモンタージュのように、輪郭、髪型、眉毛、目、鼻、口、ヒゲ、その他の8種類のパーツから選んで、好みの顔を作るようだ。ちなみに、輪郭の項目では肌の色の変更を、その他ではホクロやメガネなどが追加できる。自分に似せるか、それとも……!?

基本の顔

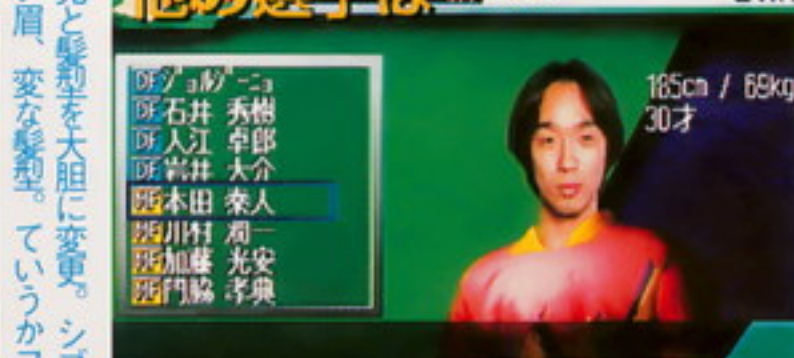
基本の顔を元に、各種パーツを変更して違う顔を作る。

髪型を変更

ちょっとナウな髪型に変更。マジメなのもあります。

こんな感じ?

目元と髪型を大胆に変更。シブい目と太い眉、変な髪型。ていうかフタ?

他の選手は……

エディット選手以外は、だいたいこんな感じに。実写撮り込み風な顔です。

選手エディットの詳細は?

かなぁと。簡単に言うと反映されやすさですかね。これが高ければ高いほど結果に出るんじゃないかなという目安として見ていただければ、こういうキーワードでいろいろ遊んでもらえることもできると。
本誌■ところで、エディットした選手は具体的にどういう感じで新人リストに入ってくるのですか?
田中■年齢は基本的に新人で入ってくるんですよ。ですので、新人の年齢という感じで。高校卒業ぐらいの年齢を想定しています。まあ、若いほうが育てがいもありますので。
松浦■あまりとっかえひっかえはできないようにしたいんですよ。作ってだめだからすぐ捨ててとか、そういうことはあまりユーザーにされたくないので。
田中■でも、正直に言っちゃうと退団させられるんですよ、どうしようもなくなったら退団させることができる。そうすると次の選手がエディットできるという感じなので。
和田■次のエディット選手を入れられるタイミングというのがそんなに頻繁ではないので、退団させていいんだけれども、再び選手が入ってくるのはもうしばらく経ってからという。
本誌■エディットはゲーム開始当初からすぐできるんですか?
松浦■微妙なところですね(笑)。実際のJリーグでも開幕してから新人選手の補強というのはあまりないでしょう。だから、Jリーグのシリーズが始まる前に……。
本誌■ということは、年間スケジュールのある一定の期間だけ可能だということですか?
田中■ええ、結局新人が入ってくるタイミングなので、そのタイミングでエディットできるということです。これ以上はちょっと……(笑)。
本誌■では、恒例となりましたが読者へのメッセージをお願いします。
和田■ユーザーの皆さんの期待や要望を聞くことがあるんですけれども、まだ発表されてない中ですでに実現されてる部分はあるので期待してください。どうぞこれからも応援よろしくお願いします!

ユーザーの意見はできるだけ反映させてます

プロデューサー 松浦稔

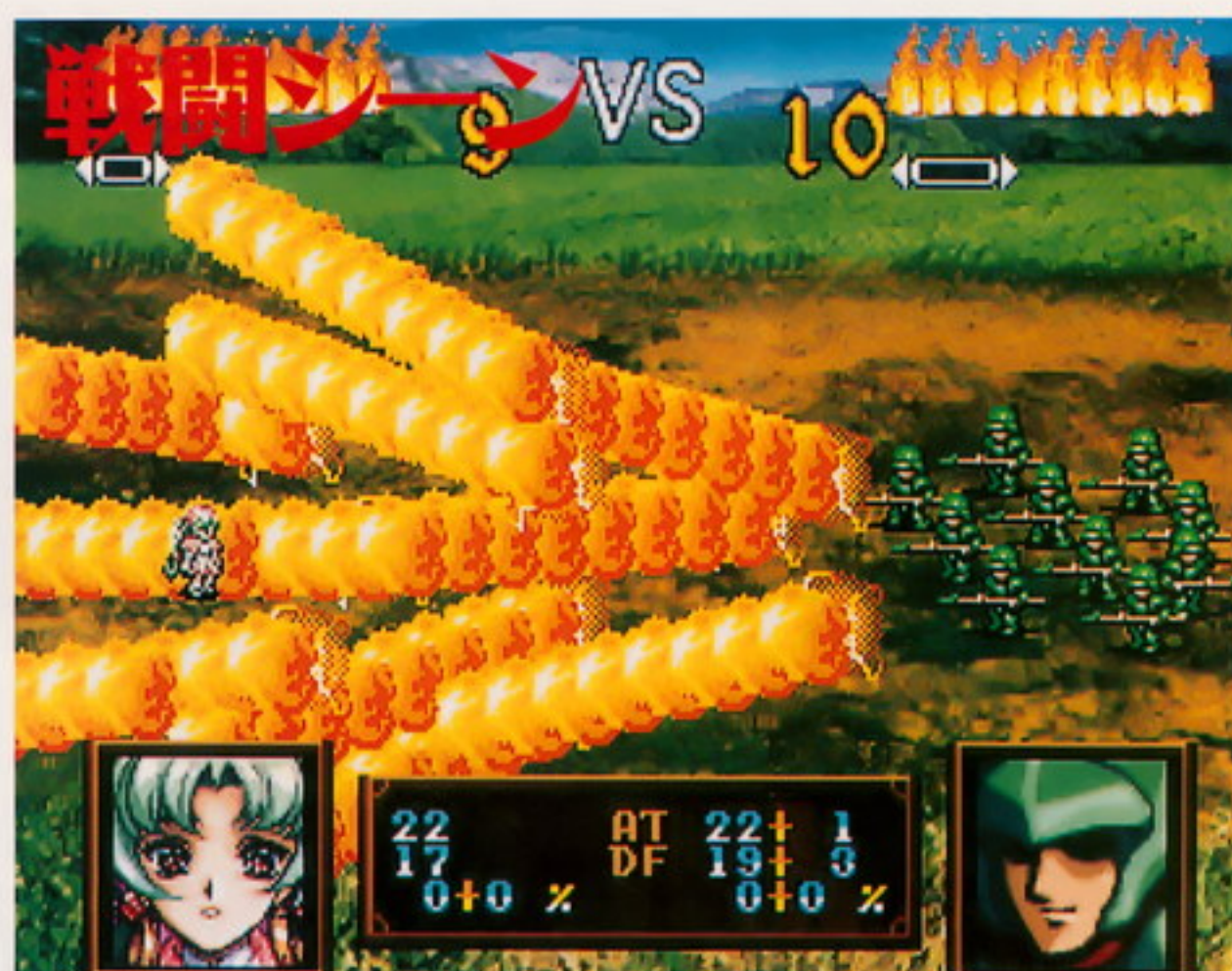
現在、「サカつく」ホームページを準備中の松浦氏。開発とユーザーを直結した内容になるそうだぞ。

ラングリッサーⅣ

今回はシナリオ13までの紹介とシナリオ8までの攻略アドバイスをお届けする。前作をプレイした人には見覚えのある人物が意外な登場をするぞ！

完成度 88%

●メサイヤ●7月発売予定
●通常版5,800円 スペシャルパッケージ6,800円
●シミュレーションRPG

メーカーから一言
だんだんストーリーが見えてきました。しかも、今回はやっぱり○○○も登場しているし。ということは○○○も出るのかなぁ、などと期待しているユーザーも少なくないはず。続報を期待していてください。（メサイヤ　金輪）

最新ROMではついに戦闘シーンが加わった。迫力あるバトルシーンはストーリーを盛り上げることだろう。

攻略アドバイス

SCENARIO4 兄弟の絆

さらわれたレイチェルを救いにギザロフの屋敷へ向かう途中、偶然発見した魔導研究所でレイチェルを見つける。

このステージは、レイチェルを連れて逃げるリースを追いながら、敵軍と闘わなければならない。敵軍には槍兵が多く、1部隊しかいない騎兵も厄介な存在となるので、まず歩兵のリッキーと槍を持つ傭兵を傭ったマクレーンを最前線に置く。その後にランディウスを控えさせて、ザコを一層してから一気に近づいてリースを撃破しよう。

リースが連れている弓兵は遠距離から飛兵か騎兵で一気に接近して撃破しよう。

SCENARIO5 撃滅・伝令基地

連邦軍と決別する形となったカコンシス王国は、少ない兵で連邦軍勢との戦いを余儀なくされるのであった。この面は敵の情報通達を断つのが目的で、敵を画面外へ逃がしてはならない。基地の出入口3個所から攻めることになるが、中央の門が激戦区となる。中央突破する際に注意したいのは敵の騎兵で、こいつらはスキを見せると戦いを避けて画面外へ逃げようとする。それを防ぐために、中央には槍兵を傭ったマクレーンを配置しておきたい。

中央に戦力を集中させて進撃。左右の門は封鎖するだけでいいだろう。

経験値稼ぎも必要だが無理は禁物。危ないと思ったら指揮官を狙って部隊ごと倒せ。

SCENARIO6 猛将バルク

連邦軍のアルダン軍勢を追い返した一行は、連邦軍が怯んだスキに不思議な鏡があるという遺跡へ向かい始めた。連邦軍の関所は川を挟んで向こう岸に建てられており、攻め込むには唯一の経路である橋を通らなければならない。ここには、そんな悪状況を増すかのように魔法使いや弓兵といった遠距離戦に適した敵部隊が展開している。敵軍の槍兵を歩兵で倒してから騎兵を進撃しよう。そして後半に出てくるバルクには騎兵、槍兵、歩兵で対処だ。

全軍ここまで移動して魔法で体力を回復させながら、歩兵で敵の槍兵を倒そう。

特定の敵を倒すと画面下からバルクが登場。接近されるまでに体力を回復しよう。

SCENARIO7 太古の都

不思議な鏡があるという遺跡に到達したが、そこには遺跡の宝を荒らす盗賊たちが忍び込んでいた。ここは、盗賊たちが点在する宝を奪って画面外へ逃げていくので、それを阻止するように部隊を動かしていく。目的の鏡だけ奪取すればいいのだが、それ以外のアイテムも多数あるので、盗賊全員を倒すつもりで展開していこう。まず、手始めにこちらの射程距離にいる騎兵と槍兵を即座に討つ。残りは歩兵なので軍を分割すれば問題はないだろう。

経験値稼ぎ、アイテム収集の絶好の場所なので、一人残らず倒していこう。

SCENARIO8 アルダン名誉のために

敵の騎兵が多いステージで、槍兵がいないと辛い戦いを強いられる。経験値稼ぎなどと悠長なことをやっていると危険な状況に追い込まれるだろう。敵は大群をふたつに分けて、こちらを左右から挟み打ちにしてくる。戦力が薄い右側から、槍兵を前線に進ませながら進撃していく。相手と接近したら、プロテクションなどの攻撃補助魔法でダメージを軽減して、戦力を温存していくと後半が展開が楽になるだろう。目的はアルダンただひとりだ。

戦力の薄い右方向へ進撃していこう。槍兵がいないときは魔法を活用するべし。

シナリオ紹介

シナリオ7までの話

連邦軍の実権を掌握したギザロフ。彼の野望遂行の過程で襲撃されたコダール村に住むランディウス(主人公)たちは、妹レイチェルをさらわれるが、命からがらなんとか村から脱出する。

その後、ギザロフの被害を受けたマクレーンやカコンシスのウィラー提督一行と出会い、彼らの協力によってレイチェルを取り戻したのであった。

共に連邦軍に立ち向かう主人公たち。策士であるウィラーは、連邦軍に狙われたカコンシスをも救うが、優柔不満で傲慢なカコンシス王はウィラー提督の功績を認めず、彼の自由を許さなかった。

そこでウィラーが望んだのは、遠くにいながらも交信できるという不思議な鏡であった。連邦軍の侵攻が一時的に緩やかとなった今、主人公たちはその鏡を手に入れるために、とある遺跡へと向かう。

SCENARIO8 アルダン名誉のために

なんとか鏡を入手した別動隊はカコンシスに戻る。そのころ、連邦軍の知将ランフォードは名誉挽回にと躍起になるアルダンにカコンシス討伐の作戦を任せ、着々と本隊の進行を進めていた。そして、王の許可を得て行動の自由を与えられたウィラーは、部隊を2つに分けて連邦軍との衝突に備えるのであった。

ランフォードとウィラー。このふたりはどうやら面識があるようだ。

SCENARIO9 カコンシス城攻防戦

アルダン軍を倒した一行は後続部隊のせん滅を狙うが、この偵察部隊はどうやらこれは陽動だったようだ。ランフォードの副官エミリー率いる本陣はすでにカコンシス王城へと向かっていた。そして、ついに決戦の場がカコンシス城内へと移ってしまう。あとがないランディウスたちは生き残れるのか!?

アルダン戦死の悲報

そのころ連邦では、ローゼンシル姫に悲しい知らせが・・・。

SCENARIO10 山賊の谷・嵐の夜襲

セレナ将軍の的確な判断によって、エミリー軍勢を撃破することに成功した。そしてさらに退却する連邦軍の追撃を始める。そこでウィラー提督は、地形と天候を利用した名案を打ち立て、ランディウスたちを指揮するのであった。一方、連邦軍ではリヴァース元帥の子息がクーデターを起こそうとしていた。

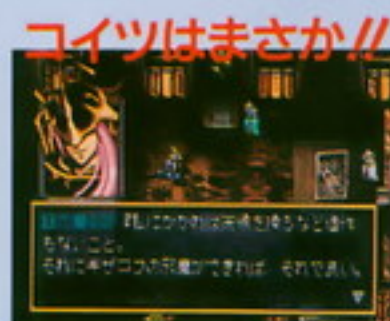
ローゼンシルに近づくクルーガ。フレデリック王子は反対する。

クーデター騒ぎでランフォードは前線から離脱してしまう。

SCENARIO11 カコンシス湾の攻防

ウィラー提督の夜襲作戦は成功した。しかし、連邦の攻撃はとどまることはなかった。今度は、クルーガー将軍を海から、バルク将軍を陸から、それぞれ侵攻させ、兵力の少ないカコンシス城を挟み打ちにする作戦のようだ。しかし、海上は再び突然の嵐に見舞われ、連邦軍は多くの戦力を失ってしまうのであった。

元帥の子息アレックスの自害でクーデターはおさまるが・・・。

バカ殿様から連邦軍撃退の報酬。110Pでなにを買えというの?

コイツはまさか!!

夜襲の成功の元となった嵐は、なんとこの男の仕業であった。

SCENARIO12 大追撃戦

海上から侵攻するはずのクルーガ将軍が破れ、補給物資を受け取れなくなったバルク将軍は、被害が大きくなる前に撤退を始めるが、ウィラー将軍率いるカコンシス軍に包囲される。そして、海上から戻ったランディウスたちがバルクを追い始めた。今や因縁ともなった彼らの戦いが今再び始まろうとしていたのだ。

なぜ連邦に!?

大魔術師ジェシカ。前作では主人公側についた人物であったが・・・。

お互い幼き頃に肉親と生き別れになったランディウスとエミリー。

アホが増えた・・・

なんとバカ殿は、この危機的状況の最中に新たな軍師を傭っていた。

SCENARIO13 エドベリー渓谷の戦い

ランフォードの邪魔が入り、バルクには逃げられてしまうが、連邦の戦力を削ることで一応の勝利を納める。その功績で調子に乗ったカコンシス王は、軍に連邦王国への無謀な遠征を命じる。出発してエドベリー渓谷にさしかかると、先行するランディウスたちの部隊の前にクルーガ将軍が現れた。

ついに結婚

ギザロフの野望達成の布石、仕組まれた結婚がついに行われた。

SCENARIO13までの登場人物の動き

シナリオ13までに大きな動きを見せた登場人物や、新たに登場する人物をピックアップしていくぞ。

フレデリック王子
クレオネル大王の子息で、体調の優れない父を心配する。ローゼンシルに近づくクルーガを本能的に怪しんでいる。

ローゼンシル姫
愛しきアルダンを亡くして嘆き悲しみ途方に暮れるが、優しくしてくれるクルーガに心が揺れ動く。のちに結婚する。

アルダン公爵
作戦を遂行する過程で名誉の戦死を遂げた男。ローゼンシル姫と愛し合い、彼女の婚約者候補のひとりであった。

謎の魔術師フェアラート
天候を操り、カコンシスを2度までも勝利に導いた男。ギザロフの邪魔をする、その目的はいまだ不明とされている。

宰相
ラッセルの父親。連邦の者だが、フェアラートと共にギザロフの邪魔をする。のちにギザロフによって流刑を受ける。

ラッセル
ローゼンシル姫の婚約者候補のひとりであったが、父の宰相と共に流刑を受け、その権利を失ってしまう。

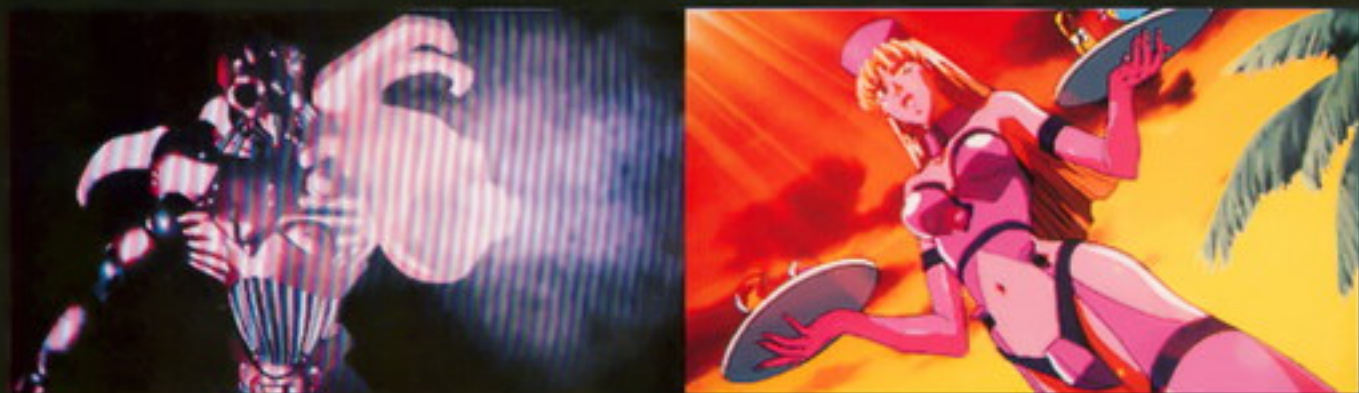
大魔術師ジェシカ
連邦軍を掌握するギザロフと行動を共にする魔術師。彼女が連邦に付いた経緯や目的は、今のところ謎に包まれている。

HUDSON　avex trax
SEGA ENTERPRISES

VIRUS

ウ イ ル ス と は ？

ネ オ サ イ バ ー パ ン ク 発 動

電 脳 空 間 に せ ま り く る 恐 怖

POS(Push Only System)大解析

「ウイルス」は業界初の3社共同プロジェクトによって開発が進められている、この夏最大の話題作。ハドソン、セガ、エイベックスがそれぞれの得意分野を生かし、未知の世界を描き出すハイブリッドなアドベンチャーゲームとは、果たしてどのようなものなのか？　今回は「ウイルス」ならではの"POS(プッシュオンリーシステム)"と名付けられたインターフェイスから、そのハイブリッド世界に迫ってみた!!

完成度 90 %

●ハドソン●8月8日発売●6,800円
●ハイブリッドアドベンチャー●全年齢対象
●1人プレイのみ●3枚組

メーカーから一言　いよいよ発売まで1ヶ月と迫った「ウイルス」。そのクオリティの高さは他のADVゲームの追随を許さないものと、自負しております。ところで本作のオープニングは3パターンあり、そこにはあのFavorite Blueも登場。映像と音でプレイヤーを魅了します。　（担当）

ゲームとシンクロする直感的インターフェイス採用

あらゆる面でハイブリッド感覚を見せつけている「ウイルス」。なんと本作のパッド操作は現実とゲームとの壁を感じさせないハイブリッドインターフェイスが採用されている。これは各ボタンに決められた役割があり、いちいちコマンドを選ぶ必要がないシステムだ。例えば、Yボタン＝「触る」といったように、1つのボタンに1つの役割が割り振られ、行動時にはそのボタンを押し、決定するだけというシンプルさ。慣れると操作していることをほとんど意識させない行動が可能になる。このPOSシステムこそ、まさにハイブリッドの名にふさわしい操作系だ。

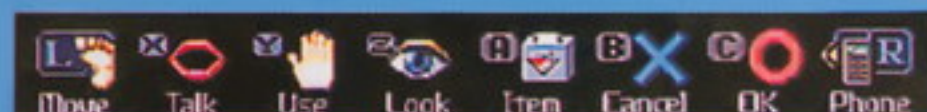
左が行動中の基本画面。下にメニューバーが表示されていがメニューをカーソルなどで指示する必要はない。

アイテムを使う時はウインドウが開き、そこから選択することになる。

コマンドの対象となる物には、ボタンを押すたびにカーソルが自動移動する。便利だ。

サージ・シャディックス
POSで操作する主人公サージ。行動には通常と戦闘の2種類ある。

POS通常行動

Move　Talk　Use　Look　Item　Cancel　OK　Phone

コマンドボタンを何回も押すことで、対象物を次々とジャンプする。

ボタン	説明	ボタン	説明
X	「話す」：口の形をしたアイコン。独り言も可能だ。	C	決定：コマンドの決定や数字入力の際に使用するボタン。
Y	「触る」：操作、触れる、調べる、取る、のコマンド。	L	移動：これを押すと、画面移動用の矢印が表示される。
Z	「見る」：画面上に目の形をしたアイコンが表示される。	R	ビデオフォン：ビデオフォン(通信機器)をかける時に使用。
A	アイテム：持っているアイテムを使用する時に押す。	十字	アイテム選択の時に使う。もちろんカーソル移動もできる。
B	キャンセル：コマンド、ウィンドウのキャンセルに使用。	START	セーブに使用。特定のセーブ可能場所で押すことができる。

電脳世界(サイバーネットワーク)の扉が今、開かれる

いよいよ発売日が迫ってきた「ウイルス」。今回から少しずつだが、その物語をのぞいていくことにしよう。舞台はネットワーク環境が整い始めた近未来。人間は、もう1つの現実世界であるサイバーネット――ネットワーク上に構築された世界を手に入れることに成功する。しかし、その世界は人々に新たな混乱と害をもたらし始めた。――「ウイルス」。いったいどこから侵入したのか、どのようなデータを有しているか、そして、なぜ人間を襲うのか。その正体の一切が不明の存在だ。はたして、人を異形化してしまうウイルスとは？　主人公サージは、その真実を追い求める……。

オープニングストーリー

虚構か、現実か？
今、戦いの火ぶたが！

ブルーメタル隊の紅一点ヘレン。兄の恋人だった。

ウイルス掃討作戦は悲劇的な結果に終わる……。

いつまでも脳裏に焼きつく、いまわしき掃討作戦。彼はなぜ生き残ってしまったのか？

主人公サージは、ブルーメタル隊と呼ばれる特殊部隊に所属する軍人だったが、とある事件をきっかけに除隊。現在はネット上の事件を解決するSTAND（スタンド）捜査官を生業としている。彼が、スタンドとなったのにはわけがあり、それを達成することがゲームの目的となる。

サージの兄はどこに……

隊長レオン。彼はサージの実兄であり、ともに仕事をする仲間だった。しかし、ウイルス掃討作戦の際、ネット上で行方不明に。肉体は意識の戻らない状態となった。兄の救出、これがサージの目的の1つである。

サイバーネット上で起こった出来事は、現実世界の肉体にも影響をあたえる……。

パートナー登場

スタンドなりたてのサージのもとに、1人の少女がやってきた。名はエリカ・クレスフィールド。彼女が来たことで、本格的にネット内の調査を始められるようになったサージは、早速、任務に就く。

エリカ・クレスフィールド
電脳情報操作技能に長けた少女。彼女もなんらかの過去を背負っている。

悲しき過去を清算するために戦うサージ

スタンド司令官SCOW（スコウ）から連絡が入る。

最良の？
パートナー登場

これからともに歩いていく2人。彼らを待ち受ける運命とは⁉

戦いの序章……

彼のスタンド初担当事件は、ファンタジーネット内で消息を絶った少女の探索だ。彼女に関する情報は、ネットを管理しているツァイネル社が握っている。接触を試みるが……。

ネット内で消えた
少女を探せ！

POS戦闘行動

Move　Arms　Bullet　Shield　Item　Cancel　Fire　Analyze

戦闘では行動のたびにAP（アクションポイント）を消費する。

ボタン	説明	ボタン	説明
X	武器変更：APを3消費する。4種の武器を使い分けられる。	C	決定：項目の決定、武器のトリガーとして使用する。
Y	弾薬変更：武器に込める弾を選択する。APを3消費。	L	逃げる：戦闘から離脱する。ボス戦では使用できない。
Z	シールド：敵の攻撃を1回だけ無効にする。APを4消費。	R	アナライザー：敵のデータを表示する時にはこのボタン。
A	アイテム：回復剤などを使用する。APを5消費する。	十字	カーソル移動：攻撃対象を選択する時に使用する。
B	キャンセル：開いたウインドウをキャンセルする。	START	使用しない。

「ウイルス」辞典 Part2

用語	解説
ITERID作用	アイテリッド作用。物質データを電脳融解(クラッシュ)させること。
マスターAI	電脳空間への出入域を管理するホストAI。
基本規定環境	イグジスタント・オーダー。ネット内に存在するすべての者が従う鉄則。
完全初期化	ニュークフォーマット。緊急事態での処置でダイバーがいても実行する。
NOA9000	ツァイネル社のマザーコンピュータ。火星ネットを総合管理している。
電脳犯罪者	リプレーサー。ハッカーとの違いは、リプレーサーは自らダイブする点。
ブルーメタル隊	連邦宇宙軍傘下の傭兵部隊。白兵戦を得意とする独立遊撃隊。
STAND(スタンド)	連邦政府の電脳犯罪捜査局。ネット内の破壊活動防止を専門とする機関。
SCOW(スコウ)	Stand Commander and Overseer Will。　スタンドの司令官。
メロディ	スタンド専属AIオペレータ。ハイランクAI。
レオン	レオン・シャディックス。ブルーメタル隊隊長。現在は消息不明。
ヘレン	ヘレン・ミラー。ブルーメタル隊隊員。爆発物の専門家。作戦中に戦死。
アッシュ	アシュケナージ・シャンツォ。スタンド専属の優秀なプログラマー。
ツァイネル社長	ベンゲル・フォン・ツァイネル。実業家であるとともに電脳技術者。
スマイリー	スタンド捜査官。元ブルーメタル隊所属。肉弾戦のスペシャリスト。
レッドクロー	意志のあるウイルスモンスター。左腕に巨大なカギツメを持つ。
バイオレット	独自のルートで「ウイルス」に関する情報をスタンドに通報する情報屋。

BulkSlash バルクスラッシュ

声をたよりに敵を討て！

完成度 100％

●ハドソン●7月11日発売
●5,800円●3Dシューティング
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
発売を目前にひかえ、盛り上がってきた「バルクスラッシュ」ですが、ここでお知らせ。このたび、文化放送『ユナラジオ』との合同企画として「バルクスラッシュ」のプレミアムCDを作成しました。プレゼントの企画がありますので見つけたら即GET！（同　藤原）

新世代3Dシューティング「バルクスラッシュ」の続報をお届けしよう。ポリゴンで構成された3D空間で自由度の高いバトルが楽しめる点や、自機に搭乗させた美少女パートナーが、戦況をナビゲートしてくれる「ヒロインパートナーシステム」など、興味を引く要素が満載。今回は自機の詳しい性能と、序盤の1、2面を紹介だ。

2種類の戦闘形態のポイントをチェック！

戦闘機形態

戦闘機形態での自機の特徴は、なんといっても空を飛べる点。海上など、ロボット形態では侵入できない場所を飛び越したり、目標までの距離を一気に縮めたりすることができるぞ。基本の武装はバルカン砲だけだが、一定時間攻撃ボタンを押さないことで、強力な誘導ミサイルを発射することもできる。高速性能を生かした一撃離脱戦法も可能だ。

上空を飛行できる

障害物の少ない上空を飛んで、敵陣に一気に肉薄。飛行する敵を撃て！

速度調節が可能

25～99％の間で速度を自由に調節できる。上手に使えばボス戦で有利。

誘導ミサイルが撃てる

最大8発まで発射が可能。後方に噴煙を残して敵を追尾。攻撃力も絶大だ。

ロボット形態

ジャンプや横移動などが可能なロボット形態での利点は、機動性に富むこと。入り組んだ地形の中でも、状況に応じた戦法が取れるぞ。また、高い攻撃力もファイタータイプのプレイヤーにはうれしいところ。通常攻撃は戦闘機形態と同じバルカンだが、攻撃範囲の広いグレネードや、接近戦用のレーザーナイフを装備。アイテムでのパワーアップも可能だ。

小回りが効く

微妙な位置調整が可能。物陰に隠れながら敵を攻撃することもできる。

高い攻撃力

タメれば使用可能なグレネード。誘爆させて敵を一気にせん滅だ！

アイテムにより3種類の武装が可能

ファイヤーブラスター

射程距離は短いが高い威力を誇る火炎放射での攻撃。

ナパームブラスター

3方向に一定時間攻撃力が発生するナパーム弾を発射。

ベジェブラスター

特殊な曲線を描く光学兵器。1台の敵にロックオンする。

ハイクオリティなオープニングムービー

ロボットアニメのオープニングを思わせるムービー。主人公クレスとヒロイン・ラヴィアの関係も見られる。謎の少女の後ろ姿は……。

この少女はー!?

STAGE1 建造中の敵兵器を破壊せよ！

クーデター軍が強力な兵器を建造中の惑星に侵入。海に面したビル街で戦闘が繰り広げられる。マップ上に点在する電力ポッドを破壊せよ！

目的「敵電力供給ポッドの破壊」

ポッドの周りは強力な兵器で守られている。簡単に目的を達成させてはくれない。

地上、上空を問わずに敵は続々と出現。ビルの上にも砲台が！

パートナー レオネ・ローデス

主人公の後輩のエリート軍人。節度を重んじ、周囲からの人望も厚い。結婚願望が強い16歳。

BOSS 強襲歩行戦艦

すべてのポッドを破壊した後、現れるのは、自機の数倍はあろうかという巨大な歩行兵器。全身に装備した砲台から、まるで針ねずみのように弾幕を張ってくる。

巨体に似合わず動きは軽い。足を曲げ、上空へとジャンプした後に強力な攻撃が。

降りしきる雨の中に待つものはー!? STAGE2

BOSS 大型飛行砲台

美しい４枚の羽が、巨大な蝶を思わせる。だが、頭部に設置された巨大砲や、長い尾を使っての攻撃はとても激しい。飛行タイプの兵器なので、戦闘機形態で追いかけながら破壊せよ！

一定間隔で掃射される頭部レーザー砲での攻撃は、地上にまで手を伸ばす。ロボット形態での消極的な攻撃は作戦の失敗を呼ぶだけだ。

サーチライトが飛び交う夜の都市での戦い。少ない資源を確保するため、敵は燃料タンクの警戒に必死だ。アイドルのコンサートが開催されていたらしく、随所で看板を目にするが……。

目的「敵燃料タンクの破壊」

攻撃目標の燃料タンクは、バリアで守られている。まずは４つある発生器を破壊せよ！

街のあちこちにはリラのコンサートを告げる看板が。見つけ出して合流しよう！

パートナー リラ・ハート

兄ばかりに注がれる両親の愛情に嫉妬し、自己顕示欲の固まりに。それが高じてアイドルとなる。態度は高慢ちきだが根は優しい。18歳。

女のコの個性を描きわけるのは大変
キャラクターデザイナー 夏目氏が語る「バルクスラッシュ」

――今までアニメ作品のキャラを中心に描いてきた夏目さんにとって、ゲームとアニメの一番の違いとは？
夏目　アニメの場合は、動いている時にきれいに見えることを第一に考えて、キャラを描きます。一方、ゲームでは、止まっている時間がわりと長いので、アニメより細かく描き込む必要があるんです。変な言い方ですが、アニメなら動きでごまかせる部分も、ゲームではそうはいかない、ということになります。
――「バルクスラッシュ」のキャラも描き込みました？
夏目　ええ。サブウィンドウ内でハデに動いているわりには、服など、細部まで気を使って描いてますね。あと、女の子がたくさん登場するので、一目見て、そのコがどんな性格なのか分かるように描きわけるのに苦労しました。プレイヤーのみなさんにうまく伝わるといいんですけど。
――気に入ってるキャラは？
夏目　ルピア(パートナーの１人。Vol.20参照)のワイルド感はけっこう好きですね。描いた後で、キリッとした感じが出ているかなぁ、と。
――キャラクターデザイナーとして見た「バルク」の見どころは？
――オープニングアニメの作画監督は知る人ぞ知る、という方で、とてもいい具合に仕上がってます。キャラの表情とかも良く出てますよ。

「美少女戦士セーラームーン」（TVアニメ版）の作画監督、原画担当をはじめ「アルスラーン戦記2」「ジョジョの奇妙な冒険」などの原画担当を務めてきた夏目氏。

有限会社コックス
チーフクリエイティヴディレクター
夏目久仁彦氏

黒の断章
The Literary Fragment

渋めのグラフィックと完成度の高いストーリーが話題をさらったパソコン版の移植作。リメイクにあたり追加された音声による演出は、より臨場感を盛り上げるのに成功している。探偵の失われた過去、終わったはずの悪夢は、再び彼を忌まわしき思い出の地へといざなう。日本とアメリカを舞台に繰り広げられる本格モダンホラーアドベンチャー、その全容に迫る！

「ま、とにかく生き方の筋が通ってるヒトは格好いいってコト」

完成度 100%

●OZクラブ　●8月8日発売予定
●6,300円　●アドベンチャー
●18歳以上推奨　●1人プレイのみ

メーカーから一言　重みのあるシナリオなので何10回デバッグをやっていても飽きがこない作品です。ぜひ皆さんにも遊んでいただきたいと思っています。それにグラフィックがどの場面も細部までとても美しく描かれているので男女問わず楽しめるハズ。やりごたえも十分ですよ。

根底に流れる2つの主題(テーマ)から本作の魅力を検証する

都内某所に事務所を構える探偵涼崎とその相棒の草薙。物語は彼らが越してきて間もないマンションの1室から始まる。一家4人がダイニングのテーブルで、ナイフとフォークを持ったままの姿で殺されていたというのだ。金にならないとは知りつつも、事件に首をつっこんだ2人は、これが惨劇の序章にすぎないことを知るよしもなかった……。サスペンスタッチで描かれる導入部から次々と起こる猟奇殺人。現場状況から犯人は同マンション内の住人である可能性が極めて高い。果たして真相やいかに？　ストイックなまでに雰囲気作りを重視し、映画的、小説的な手法からアプローチを試みた本作は、本格モダンホラーとしての評価も高い。その重厚なムードをまずは存分に感じ取っていただきたい。

「いや、そんな兆候(ちょうこう)はみられなかった。第一、そうだったなら彼女はボクらに対してだって心を開いてはくれなかっただろう。

一応主役は涼崎だが、ゲーム中に一切顔が表示されない草薙こそが真の主役ではなかろうか？　だが、どちらに感情移入しても楽しめるだろう。

対照的な2人の主人公　涼崎(すずさき)&草薙(くさなぎ)

ゲームは私立探偵を営む涼崎と、元精神科医であった草薙の両者の視点から進行する。当然2人の持つ専門知識は異なるため、例えば同じ物を見ても違った反応が楽しめるし、会話シーンでもそれぞれの人生観などがのぞけて非常に興味深い。ちなみに役割分担もはっきりしている。展開を進めるのはあくまで涼崎だが、草薙は探偵役である彼の行動を一歩離れた立場から冷静に観察する傍観者役となっている。だが、こと人の心理に関することの専門家であるため、積極的に物語に干渉してくる。日本初の心理捜査官（プロファイラー）候補生でもあったその手腕にも期待したい。

登場人物紹介

柏木(かしわぎ) 明日香(あすか)

すかァ！？

涼崎の経営する探偵事務所唯一の助手。両親を事故でなくし、孤児だったところを涼崎にひきとられ、現在に至る。かつては親でもあり、兄でもあった涼崎の良き理解者。

寺田(てらだ) 貴義(たかよし)
佛鶴(ほとけづる) 源一郎(げんいちろう)

本庁にこの人ありとうたわれる敏腕刑事。通称、ホトケの源さん。涼崎とはある事件で対立してからの腐れ縁。飄々としているが、油断ならない人物である。今回の事件に関しては、互いに情報を分け合って協力することで合意している。右は源さんの相棒の寺田。刑事としては優秀だが、カッとなりやすいため、よく涼崎にからかわれる。

春永(はるなが) 清次(せいじ)

「はっ、殺人であります！」

事件の起きたマンション「メゾン・ド・ラブア」付近の派出所に勤務する警官。死体発見の報を受け、現場に駆けつけた。目つきは少々悪いが、人あたりは意外に良い。

樋口(ひぐち) るみ子(こ)

明るく陽気で、ざっくばらんな性格の女子大生。酒に酔った蛭田にからまれているところを助けられ、涼崎に興味を抱く。退屈な日々の生活にヘキエキしているらしく、探偵と名乗った涼崎に対して積極的にアプローチをかけてくる。部屋番号は60D。

瀬尾　直美

「ふふ…相変わらずみたいですね」
瀬尾直美は口に手をあてて小さく笑い、明日香に向き直ると眉をひそめた。

明日香の高校時代の親友で、蛭田や三浦と同じ製薬会社に勤務するＯＬ。まだ入社したての新人で、人事課の勧めでこのマンションにやってくる。はかなげな外見に違わず、気の小さい女性。部屋番号は30Ｃ。

雎蘂　魅奈

「１人の人間の生き方を追跡するのって、そりゃぁ簡単なもんなのよ？　あっけないくらい。今の社会じゃね」

裏の世界の情報屋。本名、経歴ともに不明だが、その仕事は超一流。なぜか涼崎をお気に入りらしく、毎回、法外な料金の代わりに涼崎との一夜を要求するといった不思議な関係を続けている。

蛭田　繁臣

「まったく…。結局部屋は偶数階にさせられるし…。人事はワシの言う事聞かんし…」

数字占いの狂信者でカメラマニア。某製薬会社開発室主任を務める男だが、セクハラじみた言動など素行に問題あり。部屋番号は40Ｃ。

三浦　幸光

「今では家畜類のものが使用されているという事になっていますが、薬学は…まだ錬金術となんら変わりの無い域にあるんですよ」

直属の上司である蛭田の横暴に逆らえないでいる気弱な主任補佐。心労で身も心もすっかりやつれ果てている。部屋番号は30Ｄ。

閉ざされし過去と現在(いま)

主人公、涼崎は６年前のある時点の記憶を失っている。それは未だ悪夢という形で彼の精神をさいなんでいる。覚えのない罪悪感、見たこともない情景、再び繰り返される恋人の死……。当時、担当医だった草薙の判断で、失われた記憶の断片は封印されたはずだが、最近はその悪夢が頻繁に再発するらしい。６年前に何があったのか？　それは物語を紐解くうち、判明するだろう。

「…あったぜ。こんな所になんで…」

不意にフラッシュバックする記憶の断片。トラウマとなって残る心の傷は根深く、当時の涼崎を精神崩壊寸前にまで追い込んだ。それが今になってなぜ!?　事件との関連は……。

死と再生

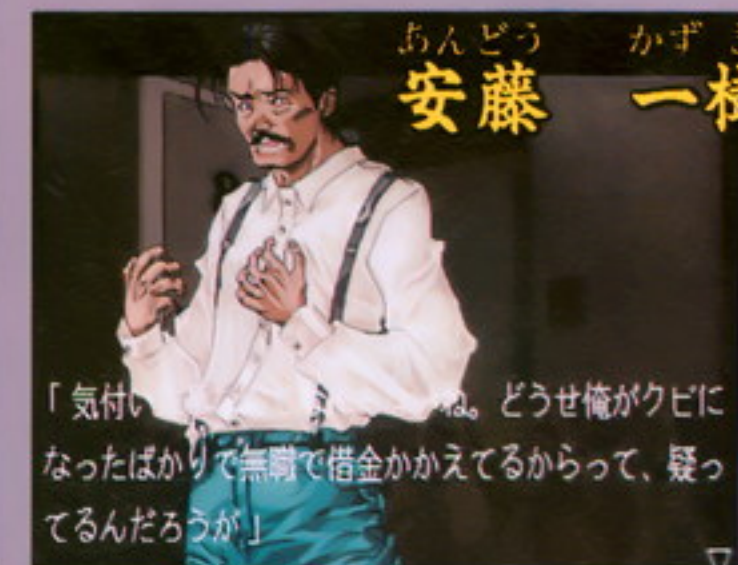
「…奇妙な現場だった。
あんな殺人の現場は初めてお目にかかったな。

そして、もう１つのテーマに「死と再生」がある。事件を追ううち、やがて物語は１つの方向性を示唆する。その時キーになってくるのがタイトルにもある「黒の断章」と呼ばれるものである。それは古き神々との契約の書。読んだ者を狂気にいざなう禁断の知識。それが一体何であるかはここではあえて触れないでおく。だが、すべての発端はそこにあるのだということを心のどこかにとどめておいてほしい。

――そして
惨劇の幕が上がる……

渋澤　靖之

「なんだね アンタらか、7階の涼崎さんだな？　刑事さんから話は聞いとるが、紛らわしいからあんまりウロウロせんでくれ」

当マンションの管理人。多発する事件に業を煮やし、ホウキ片手に巡回にあたっている血気盛んなご老人。性格は真面目で頑固一徹。

安藤　一樹

「気付い…ね。どうせ俺がクビになったばかりで無職で借金かかえてるからって、疑ってるんだろうが」

神経症、もしくは分裂症の疑いのある挙動不審な男性。情緒不安のため、現在失業中の身。必要以上に事件に脅える。部屋番号は80Ｄ。

冬川　希

私の手を振りほどこうと暴れるが、叫び声をあげたりはせず、なんとなく奇妙な印象を受ける。

都内有名女子校に通う17歳。本事件に巻き込まれ、ものは理解できるがしゃべれない「運動性失語症」と呼ばれる症状に陥る。混乱し、衝動的に自殺しかかったところを草薙が救う。おとなしいが、芯はしっかりした女の子。

咲水　遥

「これはオレの推…すぎない。が、貴女と希ちゃ…何か厄介なことに巻き込まれているんじゃな…？」

もともとは希の家庭教師だったが、海外にいる希の両親に代わり、現在は彼女の保護者となっている女性。希に対し、保護者として以上の愛情をそそいでいる。部屋番号は50Ｃ。

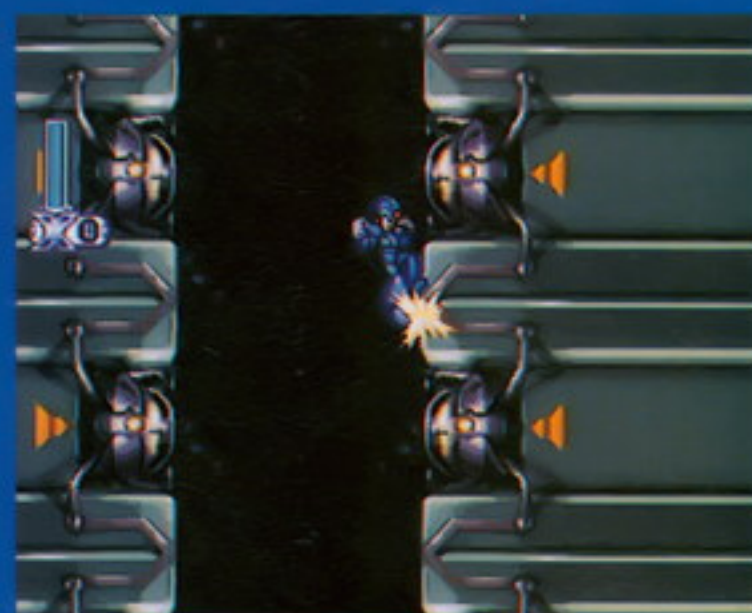
杜松　利明

「なにやら引っ越してきたばかりなのに、大変な事件が起こってますな。警察の皆さんもご苦労なことです」

古美術などを中心に取り扱う貿易商。わずかな日本滞在中に事件が起こり、戻るに戻れない状況に。物静かで紳士的。部屋番号は20Ｃ。

Xリアルでハードの新たなる闘い

おなじみの"X"アクション

スピード感のあるアクションに欠かせない「ダッシュ」。ジャンプと組み合わせれば長い距離を飛べる。エックスには空中で方向転換できるエアダッシュもあるのだ。

Xシリーズでは再度ジャンプボタンを押すと壁を蹴って移動ができる。そのため穴に落下して一発でアウトということはほとんどない。壁伝って上下に動けるので、移動の幅も大きく広がった。

シリーズの冒頭に欠かせない巨大な敵キャラクター。攻撃にも迫力があり。

ROCKMAN X4

敵はレプリロイドの軍団「レプリフォース」

定番のロックマンシリーズと一味違うハードな世界観。アクションも微妙に異なり、よりスピーディなアクションが楽しめる、Xシリーズの最新作がいよいよその姿を見せ始めた。背景やキャラクターにCGを使用し、今までと一線を画したビジュアル。ストーリーを盛り上げるアニメーションシーンが随所に挿入されるなど演出面が大幅にパワーアップ。そして今回からはキャラ選択ができるようになり、ロックマンと異なり、剣を使った攻撃をするゼロが最初から使用可能に。2種類のストーリーとアクションが楽しめるようになった。

完成度 80%

●カプコン●8月1日発売予定
●通常版5,800円　スペシャルリミテッドパック(初回特典付)6,800円
●アクション

メーカーから一言

さらにパワーアップした画面と綺麗なアニメーション、ご覧頂けましたか？なんと今作では主人公「X」と並んで人気の高い「ZERO」(女性ファン多し)もプレイヤーキャラとして最初から使用可能に！　2人分のシナリオを堪能してくださいね！

2人の前に立ち塞がる

ジェット・スティングレン

スプリット・マシュラーム

マグマード・ドラグーン

スラッシュ・ビストレオ

画面写真は開発中のものです。

ROCKMAN ロックマンX

イレギュラーハンター部隊の隊長。同じレプリロイドを破壊することをためらう心優しい、悩めるヒーロー。

ZERO ゼロ

同じくイレギュラーハンター部隊の隊長。エックスの親友でライバル。沈着冷静で迷いのない戦いをする。

PLAYER SELECT

ROCKMAN X　ZERO

エックスが遠距離の攻撃を得意とするなら、ゼロは接近戦がメインのキャラクター。常に敵に近づきゼットセイバーを振り回して攻撃する。どんな必殺技を使うのか気になる!?

キャラで選ぶ2つのアクション

メインの武器は「エックスバスター」。チャージ（溜める）ことでより強力なバスターを撃つことができ、チャージの長さによってバスターの威力が一定まで上昇する。倒したボスキャラクターの武器を使えるため、戦うたびに強くなる。

エックスバスターで敵を粉砕！

ダッシュやジャンプ中でも、攻撃が可能。強力なバスターが撃てるように、常にチャージしておきたい。

すべてを切り裂くゼットセイバー

X3までに登場したときと若干、攻撃アクションが変わったゼロ。武器は「ゼットセイバー」と呼ばれる剣で、倒したボスキャラクターから「必殺技」をラーニングしてパワーアップ。ボスを倒すほど使える技が増えていき、攻撃アクションも多彩になっていく。

ボスキャラたち

フロスト・キバトドス

ストーム・フクロウル

ウェブ・スパイダス

サイバー・クジャッカー

限定版が出るぞ！

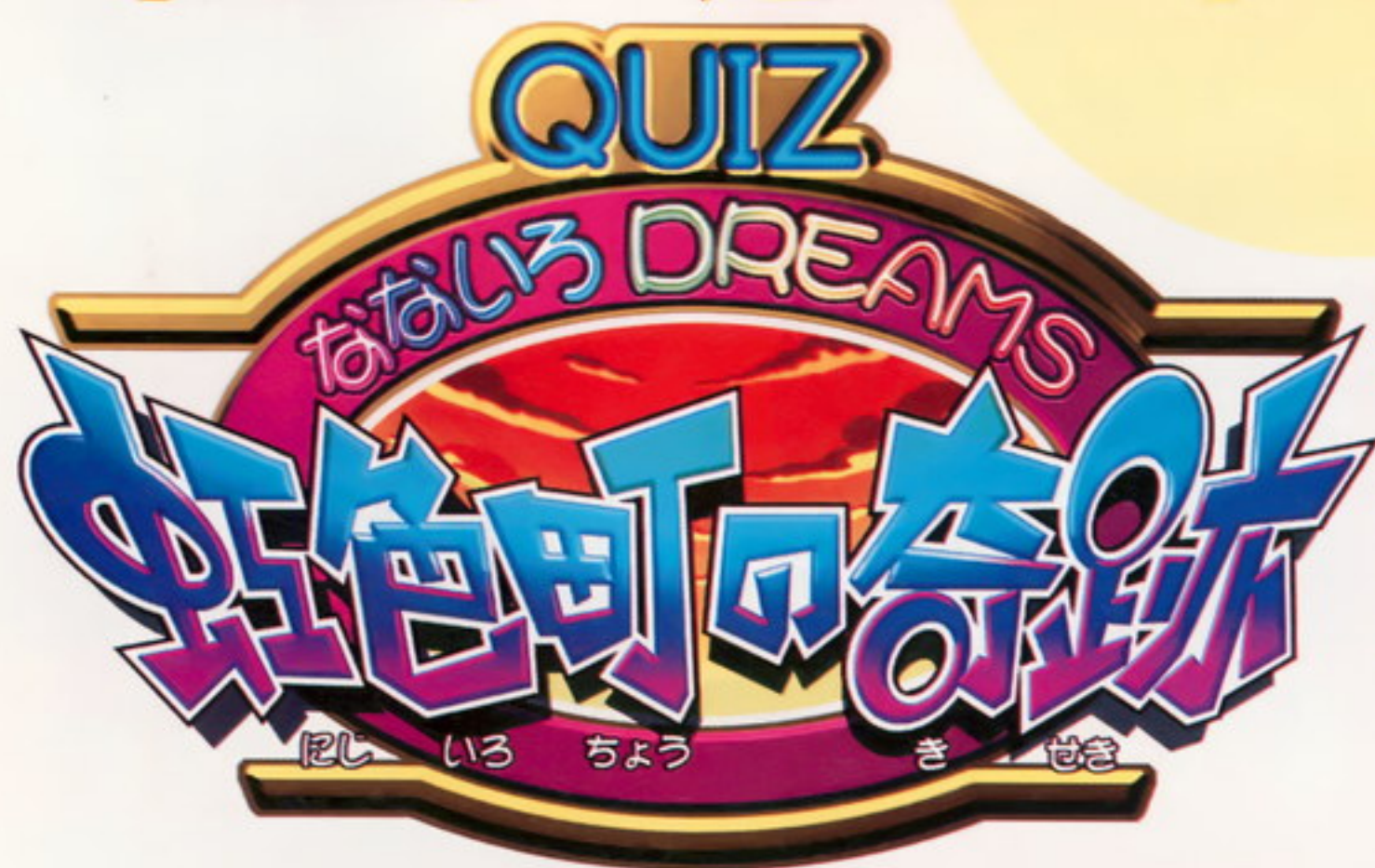
X4は限定版が発売。限定パックには他では手に入らないロックマンのメガアーマーが付いてくるぞ。続報を待て！

乗って良し、装着もできるメガアーマー。

妖精「とれとれたから
おいしいと思うんだけどなあ・・・

リッツ「あきらめてこっちの世界に来いよ

わたしに逢いに来てください

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

発売日が間近に迫った虹色町の奇跡。今回はこのゲームの楽しみ方を伝授する。なにより大切なのは、自分の好きな女の子を一人に絞って、まめに通い続けることだろう。

5カ月間のクイズ勝負!!

魔王を倒すために必要なクリスタルパワーを得るためには、クリスタルと同化した女の子と仲良くする必要がある。つまり、女の子に惚れられなければならないのだ。現実には難しいことだが、このゲームではクイズに答えていくだけで、その難関を乗り越えることができる。それだけで何故女の子と仲良くできるのか、などと固いことは考えていると、女の子に嫌われてしまうぞ(ウソ)。とにかくクイズに答えまくれ。

家庭用ではセーブができる。分岐があるので、その手前で保存しておこう。

完成度 100%

●カプコン●6月27日発売予定●5,800円
●恋愛アドベンチャークイズ

メーカーから一言

ついに発売まであと1週間となりました、なないろDREAMS。「虹色町のあの娘たちにもうすぐ、もうすぐ……」と首を長くしていただいている方々も多いのでは。オリジナル要素もいっぱい入っているので、お楽しみに(ふふふ♥)。

クイズが苦手でも大丈夫

この虹色町は、クイズゲーム好きな人間に言わせると比較的に問題の難易度は軽いので、苦手な人でも安心してプレイできる。また、お手つきすると自動的に補助アイテムが発動して、難易度が下がる仕組みになっている。老若男女、誰でも先の展開へ進める安心設定なのだ。

得意な分野でクイズに挑もう。

愛しいあの娘を狙いうち♥

女の子と仲良くするには、マス目上に立っている所へ止まればいい。しかし、女の子によってはランダムで会う確率が高い娘も。そういった娘は、平日のランダムイベントで発掘する必要があるのだ。また、その娘の好きな施設へ足を向けることも肝心。そして、何度も通い続けることで、無関心だった娘も必ず振り向いてくれるだろう。

「初めてだね、二人で帰るの

久美子「まなぶくん・・・?
うん！あの人と会ってるときが
一番楽しいよ！

好感度アップでイベント発生!!

平日

ランダム要素が強いマスで、登場する女の子も確定されていない。各女の子に設定されているランダムイベントを発生させたければ止まるべし。

日曜日

世界を救うためのアシスタント代わりである妖精と出会えるマス目。女の子たちのプレイヤーに対する好感度を調べてもらうこともできる。

立っている女の子

ここに止まると、立っている女の子とのイベントが始まる。まれに、邪魔者が入ってしまうのはご愛敬。恋とは、そんな簡単に発展しないのね。

施設

中華街や水族館などの施設がある。利用する女の子をチェックしておけば、左のマス目より確実性に欠けるものの高確率で出会うことができる。

9人の娘たちのお父さん(彼氏?)にインタビュー!

カプコン開発本部　第一制作部
大西嘉美プロデューサー

なんとなく冗談で作り始めました

編集部(以後編):このゲームは今までのカプコンのイメージからはずいぶん離れたものですが、立ち上げる時に苦労などはなかったのでしょうか?
大西:特にないですね。ミーティングをしているうちに、やってみたいという意見もあったので、じゃあやるかという感じで始まりました。ただ、ウチのスタッフはみんな忙しいので、空いている人間がやれということになって、その時たまたま暇だったのが僕だったんです。あとこういうゲームってパソコンに多いですよね。僕がそれらに一番詳しかったということも大きかったかな。冗談で始まったようなもんですね。
編:で、スタートしてみたら賛同者がゾロゾロと?
大西:はい(笑)。ミーティングを重ねるうちにどんどんとね。その頃は「ときめきメモリアル」が出てきて、サターンは「卒業II」などが出た頃でしたが、まだ企画として十分新しいものでしたし。やっている人間のプレイを観察していたことも勉強になりましたね。
編:単なる育成SLGではなく、クイズを主体にもってきたのは?
大西:クイズにした理由は、まず〝セリフを読んで貰いたい〟と思ったからなんです。さっきも言ったように僕自身はパソコンのゲーム、特にアドベンチャーから入ったんで、セリフでストーリーを追いかけるものが作りたかったんですよ。でもアーケード、特に格闘やアクションでセリフを読んで欲しいと思ってもツライですよね。で、クイズだと。これなら最初から字を読むのが苦労ではないし。それに、作る側としてもクイズゲームなら十分ノウハウを心得ていますし。特にカプコンの「殿様の野望2」はかなり参考にしました。
編:問題は誰が考えるのですか?
大西:社員です(笑)。いろんなジャンル別に強い奴がいますから。アニメとか銃器とか。彼らに「キミが簡単だと思うレベルの問題を作ってくれ」と頼むんです。それがかなりマニアックになってしまったりして、調整に苦労するんですけどね。それにクイズゲームを何回も作っていると、やっぱりマンネリ化してしまいますし。新しくて、簡単な問題を、と頼んでいるんですよ。だから作るのもどんどん難しくなっていると思います。
編:難易度はどのように調整しているんですか?
大西:なるべく簡単にすることを心がけています。ゲームセンターという賑やかな環境でプレイすることを考えると、落ち着けないから、簡単な問題をある程度入れないとダメですね。
編:家庭用移植に際して、問題を変えたりしましたか?
大西:家庭用だからということでなく、理由があって変えたものはあります。例えばSMAPの人数は?とか(笑)。
編:人気が高いキャラは?
大西:最初に社内ではめぐみが一番でしたけど、ギャルゲー好きの分析によれば、いずれはサキの方が人気が出るだろうと予測してました。でも、ファンの人の声を聞くとダントツ1位というわけではなくて、どのキャラもまんべんなく人気がありますよ。でも、プレイでウケを取れるのは真由美先生でしょう(笑)。久美子は……結構恥ずかしいんです。イベントが真面目だからかな。まあ、妙なストーリーですけど、楽しんで貰えれば嬉しいです。

開発スタッフを交えての楽しい裏話を聞きたい人は
ハロカプへGO!

月に魅入られた彼女たちの行方は

飯田譲治
ナイトメア
インタラクティブ

MooNCradle
ムーンクレイドル

次々に失踪する女性たちの謎を追う、実写とCGで展開する新感覚アドベンチャー。今回は2種類のゲームシステムと、序盤のストーリーの流れを紹介していく。

完成度 100%

●パック・イン・ソフト●6月27日発売
●6,800円(CD3枚組)●アドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨●ムービーカード対応

メーカーから一言
「次のシーンはプレイヤーが決める」といった臨場感あるアドベンチャーを目指しました。分岐に対する映像も可能な限り収録したので、恐れずにいろんなコマンドを試してください。セーブもこまめにできます。MPEG映像の美しさもぜひ見てもらいたい。(石川)

ゲームとドラマの融合 CGと実写、アドベンチャーの新しい世界

プレイヤーが操作するのは根来悟朗。現在は探偵だが、以前は刑事として働いていたらしい。退職の原因は「女」に関係するようだ。一見不真面目に見えるが、行動力と推理力はかなり高い(キャスト/鶴見辰吾)。

ドラマのような実写シーンによるストーリー展開と、アクション感覚で動かすCG画面でのキャラクター操作で2重に楽しいアドベンチャーゲームが登場だ。シナリオは現在テレビドラマの脚本、監督で活躍中の飯田譲治氏。実写映像の撮影は東映が手がけ、迫力十分の見ごたえある映像に仕上がっている。また実写シーンで登場するのは主人公根来役の鶴見辰吾をはじめとするドラマやCF、グラビアで活躍中の俳優だ。ゲームはマルチシナリオ&エンディングで捜査の仕方によって異なる映像が見られる。謎解きの手順は何通りもあるので、考える楽しさを味わいながら捜査ができるのだ。

探偵 根来悟朗

少し時間が早いが
紀子との待ち合わせ場所に行くか……

キミの捜査能力はどのくらいか?

ゲームをクリアするとプレイヤーの捜査の仕方によって、情報、知識、行動、交渉、思考の5つから探偵能力を教えてくれる。何度もプレイして、満点の捜査を目指そう。またおまけとして映像シーンをつなげて1本のドラマにした「MoonCradle」を鑑賞できるのだ。

謎解きの手順によって捜査力が変化する。写真は「GOOD ENDING」の場合。満点までもう少し。

アクションモード

CG画面で根来を動かして捜査を行うのが、このアクションモードだ。主に部屋の探索や潜入捜査のときにこの画面に変わる。人に話しかけたり、特別なことを行った際は実写画面に変わり、その場の状況が手に取るようにわかるのだ。またリアルタイムに時間が流れるため、周りの状況は常に変わっている。実際に捜査を行なうように迅速に行動しなければならない。

探索を行う部屋では、部屋の全体が見渡せるCG映像が流れる。部屋の状態を覚えておこう。

調べる対照のものに接近して決定ボタンを押すと、写真のように項目が出る。Zボタンで場所の確認も可能だ。

リアルタイムのアクションもあり

ゲーム中、建物に潜入するために警備員の死角を移動して入り口まで向かう、アクションゲームのようなシーンがある。警備員は常に移動しているため、かなりの難関だ。

警備員の目から逃れろ！

詰まったときは…

パソコンで検索

根来の事務所や移動先のホテルなどに置かれているパソコンを使って検索すると、それまでの調査で調べた物事のデータベースが見られる。先に進めなくなったときや、わからない言葉が出たときは使ってみよう。

禁断のヒント集

パソコンで確認しても、先に進む手掛かりがわからないという人は、ヒント集を見るべし。オプション設定の難易度によって内容も微妙に変わる。しかしこのヒントは最後の手段。できるだけ自力で解きたいものだ。

移動場所で捜査方法が変わる

根来で遊ぼう

捜査が行き詰まったらちょっと息抜き。「調べる」や「使う」のコマンドを色々なところで使ってみよう。場所によってはムービーに切り換わり、根来氏が意味不明な行動を取り始めるぞ。アクションモードで画面内に気になるものがあったら、名探偵根来氏に調べてもらおう。

パチンコ屋で「取る」コマンドを使うと、会話の相手のドル箱をひったくり、自分の台に入れ始める。ヒドイ奴！

パチンコ屋で…

病院のロビーにある花束の自動販売機。これを「取る」とお金を入れずに、花束を出そうと機械を叩き始める。

病院のロビーで…

コマンドモード

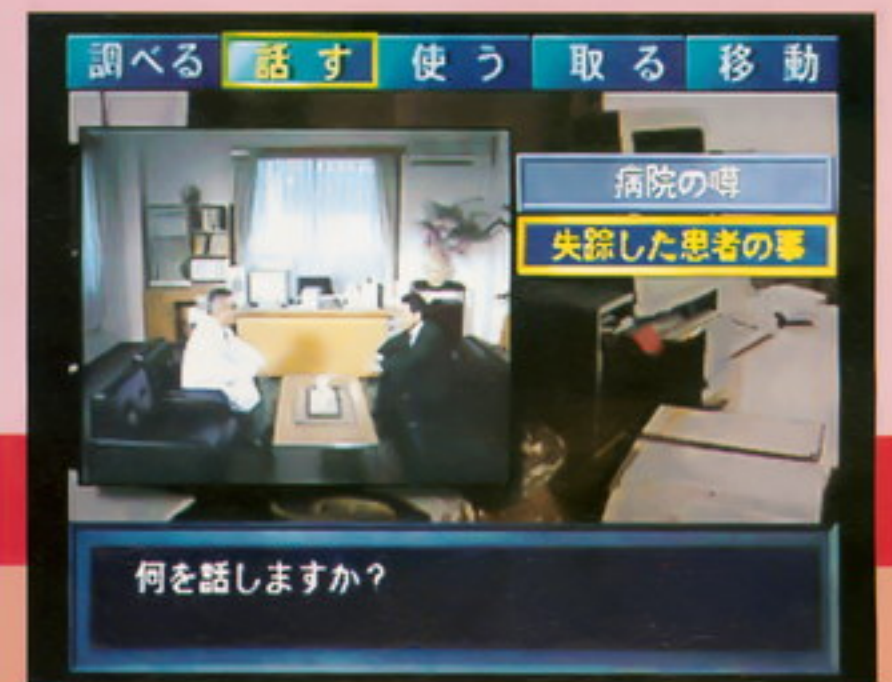
主に会話などを行なうのがコマンドモード。質問内容を選択して、相手から必要な情報を聞き出す。根来が質問をするとムービーに切り換わり、ドラマのワンシーンのような映像が流れるのだ。相手の答えに変化がなくなってきたら、タバコを吸ったり、調べるなどの動作をしてみよう。

「移動」や「調べる」などのコマンドもすべて項目を選ぶことで行う。情報を手に入れることが目的の場面なので、会話の内容は聞き逃さないように。

後半には迷路を進むシーンもあり、方向キーで進む方向を決定して進んでいく。分岐点は少ないが意外にわかりにくい迷路。進むだけではなく、ときには戻ることも大切。

会話シーンも2種類

会話シーンは通常の1画面で行なう他に、相手と向き合うように2画面で行なう場合がある。質問の仕方が重要な場合は2画面になる。相手の性格などを考えて質問を選びたい。

失踪した女性の行方を追う 手がかりはプラネタリウムの半券

浅井観月は消えた

探偵、根来悟朗の元に失踪した女性を探してほしいとの依頼がきた。女性の名前は浅井観月。依頼主の男性と観月が2人でテレビゲームをしているときに電話が鳴り、電話を受けた観月から少し目を離した隙に、彼女は消えてしまっていたという。失踪する原因はまったく考えられず、手がかりといえば星が好きだという観月が残したプラネタリウムの半券のみだった。

まるで彼女の存在自体がなくなってしまったかのように

1. 失踪現場に戻り、情報を確認だ

ここからはゲームの序盤の流れを追って行くことにしよう。何の情報も得られず、事務所に戻ってきた根来氏。留守電には依頼人の男と占い師のイリーナの伝言が入っていた。まずは観月の家へ、情報を確認に行こう。何か聞き逃した情報があるかもしれない。

男の証言を聞いても、ただの失踪事件じゃなさそうだ。このダンボールは観月のものらしい。あて先は実家の「如月市」。

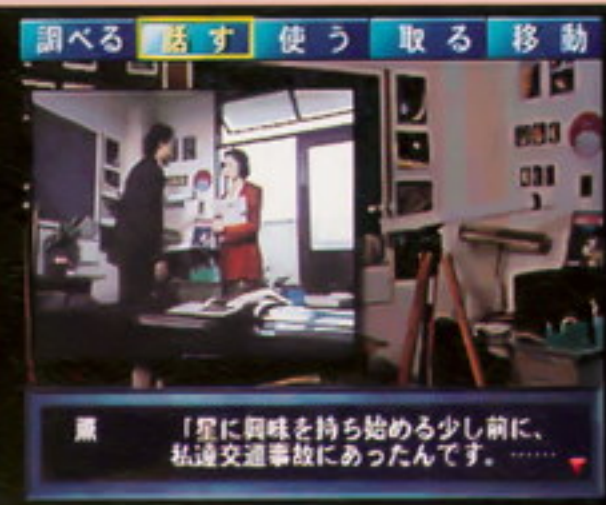
コツ然と消えた観月

2. 相次ぐ失踪事件……

その後、同業の男から女性の失踪事件についての話を聞いた。観月以外にも失踪した人間がいるのかもしれない。もう1人の失踪者、木下加奈子の情報を得るべく大学の天文学サークルへと足を運んだ。友人、篠原薫の話では2人は昨年夏に事故で如月市の霧越病院へ入院しそれ以来、星に興味を持ったという。「如月市」……!? 観月の実家と同じ地名とは偶然か。もう一度観月の家で話を聞こう。

狙われた女性の共通点が見えてきた

中久保「星に関するいろんな物を集めていました」

薫「星に興味を持ち始める少し前に、私達交通事故にあったんです。……」

根来の刑事時代の友人、多賀に捜査に手を貸してもらうことになった。その娘、瞳も同様に星に興味を持っていた。キーワードは「星」。同じ共通点を持つ女性が4人もいるのだ。そして彼女たちには「如月市」に関係するもう1つの共通点があったのだ。

瞳からも如月市という言葉を聞く。昨年の夏、如月市で何が起こったのか。

〈MEMO〉

ここまではほんの小手調べなので特に詰まるところもない。事務所に戻ったら留守電を確認するのを忘れないこと。また同じセリフが出るまで、すべての項目について質問すること。この2つができていれば問題はないだろう。この後、女性たちのもう1つの共通点である「如月市の霧越病院」について調べに行くことになる。

去年の夏、彼女たちに何が起きたのか?

人物FILE

イリーナ

永代堂で占い師をしている。根来とは親しい間柄。根来は彼女の占いをあまり信用していないようだ（キャスト／絵沢萠子）。

ゲーム序盤で根来に星回りが悪いと忠告するが、馬鹿馬鹿しいと取り合わない。「光る石」を持っていると運気が戻るらしいが、紀子に渡し損ねた光るブローチは何かの役に立つのだろうか?

高木紀子

大学の研究室に勤めている高木紀子。根来の親友とのこと。科学的な調査は彼女の手を借りることに（キャスト／田中広子）。

序盤の根来とデートをするシーンで登場する。捜査には直接関わりのない場面なので、捜査の息抜きといったところ。しかし、後半は科学的な調査が必要になり、彼女の腕の見せどころだ。

3. 手がかりを求め病院へ

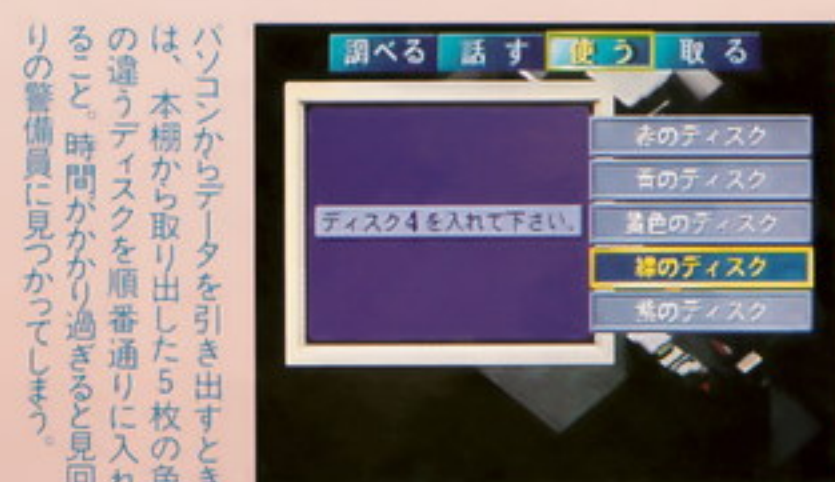
2人目の失踪者、木下加奈子と篠原薫が入院したという霧越病院へ来た。一見普通の病院と変わらないが、警備員の数は尋常ではない。まずはロビーにいる医者や看護婦から情報収集だ。そして院長と話をすることに成功した根来は女性たちのカルテから新たな事実を発見する。この病院には失踪に関わる何かがあるようだ。できれば院長室付近で見かけたデータ室で、詳しい情報を引き出したいところ。夜の病院に忍び込もうとする根来だが、昼と同じく警備は厳重。しかし、データ室のパソコンから入手した入院患者の一覧が解決の糸口になるのだ。

警備員が至る所にいる

病院内の警備が厳重なため、なかなか自由に動けない。そこでドアの前に立っている警備員にタバコのサービス。警備員が灰皿の前に移動するので、楽に病院の奥へ入れるのだ。

見せてもらった失踪者のカルテには思わぬ共通点が。この事実を探りにデータ室へ忍び込むことになる。なかなか正攻法ではいかないのだ。

脳ミソをフル可動させろ!

データ室へ侵入するためには4ケタの数字を入力して電子ロックを解除しなければならない。ヒントは「音」。院長室から帰るときに聞いた、あの音を思い出せ。

パソコンからデータを引き出すときは、本棚から取り出した5枚の色の違うディスクを順番通りに入れること。時間がかかり過ぎると見回りの警備員に見つかってしまう。

そして疑惑が真実になる

〈MEMO〉

病院内はかなりの難関。まず院長に会うために、左上にいる警備員の目をそらしてドアを通り抜けなければならない。昼間は病院を出るまで至るところを集中して見ておこう。夜、潜入したときに必ず役に立つ。その後の展開は君の捜査で導き出すのだ。

詰まったときは探偵2つ道具の出番

捜査中、意外なところで使うことが多い「使う」コマンド。質問に詰まったり、捜査を進めるためには小道具の存在が欠かせない。ここではタバコと手帳のちょっと変わった使い方を紹介する。

手帳

外見の黒さを利用して、刑事のふり。お馴染みの動作で手帳を出されると その格好だけで刑事だと思ってしまうよね。

タバコ

話が途切れたときは、タバコを一服。タバコを吸う姿や、銘柄で相手も何かを思いだしてくれるかもしれない。

狙われた美女たち

多賀瞳

根来の友人、多賀刑事の娘。根来とデパートで出会ったときは天体望遠鏡を購入していたようだ。彼女もまた星に興味を持った女性。狙われているのかもしれない。

篠原薫

失踪した木下加奈子の友人。彼女たちが所属していた天文学サークルで話を聞くことに。2人が星に興味を持ち始めたのは昨年夏から。事故を起こしたのが原因なのか?

後半登場するのは

東彩美

長瀬愛子

陣内晶

発売間近！「WWⅡ」SLGの決定版！

提督の決断Ⅲ

●光栄 ●6月27日発売予定●9,800円
●シミュレーション ●全年齢推奨

完成度 100%

メーカーから一言
個人的なことですが、私は「空母」という存在が非常に好きです。滑走路を持った、海の上の要塞。その姿を見て、飛行機乗りさんたちは、どんなに安心したことでしょう。戦艦に比べて見た目はちょっと地味ですけど、そんなところも良いのです。（光栄・矢澤）

鋼鉄の艨艟がいま甦った！

光栄の誇るパソコン用戦略シミュレーションゲーム「提督の決断Ⅲ」。好評を博した同作がサターンに移植される！

太平洋を舞台とした熾烈な陸海空の戦い

いまや「三國志」「信長の野望」の両シリーズと並んで光栄の看板タイトルとなった「提督の決断」。その最新作がサターンに移植されることが決定した。本作は、第2次大戦の日本VS連合国軍の激戦をテーマにした戦略級シミュレーションゲーム。史実では、日本の無条件降伏で終わった戦争をゲームとして再現したものだ。

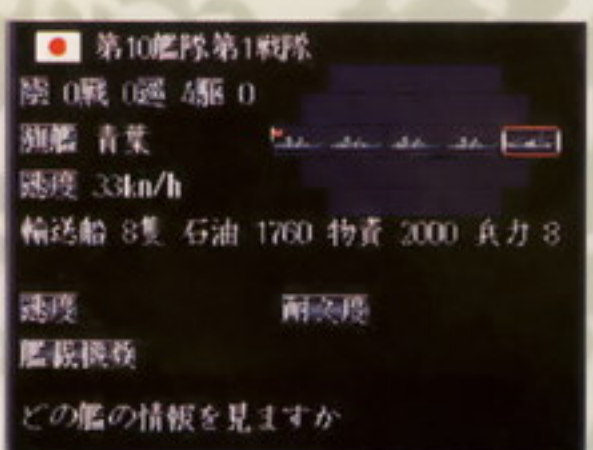
今回の目玉は何といっても空中と水上（地上）の2層に分けられた戦闘シーン。このシステムを採用したおかげで立体的な戦闘が可能となり、航空機を主力兵器とする機動部隊の活躍の場が一気に広がっている。今回登場する各種艦船は合計232種類、航空機は104種類でシリーズ最高。各兵器を再現したCGも美しいぞ。

用意されているシナリオは7つ。どれも手応え十分なものばかりなのだ。

艦隊構成は目的と用途に合わせて

戦艦や巡洋艦、空母や駆逐艦などいろいろな艦種が登場する本作。艦隊戦で勝利を得るには、これらを任務別に組み合わせ、効率よい艦隊運用を行うことが重要だ。とくに空母は、ある程度まとめて行動させたほうが戦果が上がりやすい。艦隊を組むときは。分散配備をやめ、ひとつにまとめておいてやろう。

1艦隊は4個部隊で構成される。1部隊には最大8隻が参加可能。

速力重視で部隊を組むなら駆逐艦や巡洋艦が主力となる。空母もいいが砲撃戦には、まったくむかない。

艦隊の速度は、配備されている最低の速度の船に合わせられる。速力の遅い船は極力まとめて運用すべし。

陸・海軍の総力を挙げて敵を討つ

中国からはるかオーストラリアまで、広大な範囲を戦場とする「提督の決断Ⅲ」。この戦場を海軍の部隊だけで戦い抜くのは絶対に不可能だ。そこで活用したいのが、陸軍部隊である。陸軍の部隊は多くの兵力を持ち、制空権の維持さえできれば、かなりの戦果を期待できる。ユーラシア大陸での戦いは全部彼らに任せてしまいたい。

時の首相、東条英機の言葉。いうのは簡単なんだが……実行するのは、ねぇ。

当面の作戦目標は、アメリカの基地があるマニラの攻略だ。

中国大陸の要衝、武漢。陸軍部隊が駐留しているのだ。

新機種・新艦はデータ変更可能

各種の技術開発の末に登場する新型機種や新型艦船。これらには、ある程度の性能変更が可能となっている。つまり、戦闘機なら航続距離を減らして戦闘能力を伸ばしたり、防御力を減らして航続距離を延ばしたりすることが可能なのだ。全部の能力が中途半端な新型機を作るくらいなら、多少ほかの分野の能力を減らしても一芸に秀でた機体を作るのもいいかもしれない。でも、防御能力はあまり削らないほうが無難だぞ。

航続距離をアメリカ軍機並みに下げて、その分、防御力を増加させるといいかも。

HOW TO WIN 強敵を倒すために！

ここまでざっとした紹介をしてきたが、このページでは主にゲームを進めていく上での注意点などに焦点を当てて話を進める。

本作は前述したようにシリーズ第3作目ということで、かなり凝った内容に仕上がっている。とくに注意したいのは、太平洋をいくつかの海域に分け、個々の制海権をどちらの陣営が握っているかで、補給などの難度が上下するシステムを採用していることだ。このシステムの採用により海軍の重要性が増したが、半面制海権を奪われると簡単に自国の生産力や国力に悪影響が出るようにもなっている。

とくに南方の資源地帯の制海権を奪われた場合、艦隊を動かすための燃料にも事欠くようになるだろう。くれぐれも注意されたい。

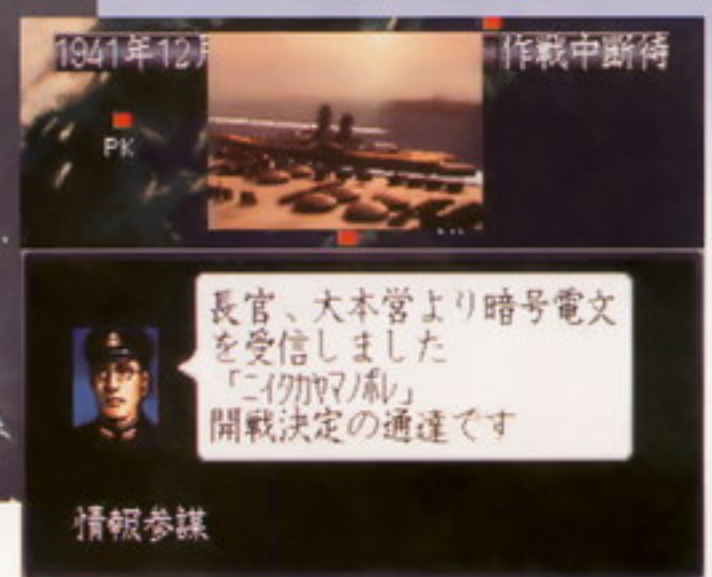
開戦直後は日本の制海権はかなり狭い。思い切った作戦で占領地を増やせ。

開戦直前の東南アジアの情勢。すべてが敵の掌中にあるのがひとめでわかる。

提督たちは能力別に使いこなせ

太平洋戦争で日本軍を率いてた提督や将軍。そのすべてが本作に登場する。彼らには各種のパラメーターが設定されており、その数値により任務に向き不向きがあるのだ。艦隊司令官に提督を任命するときは、それらの能力差を見極めた上で配置してやろう。

パラメーターは多少変更することが可能。一芸に秀でた提督を何タイプか作ろう。

航空能力の高い人物を機動部隊に配属した。空母部隊の活躍が楽しみでならない。

攻撃する優先順位は？

敵艦隊を攻撃する場合、ある一定のルールが存在する。それはズバリ大型艦や空母を集中的に狙うか、それとも小型の、撃沈しやすい船を狙うかである。大抵の場合は、まず空母を狙い、その後戦艦や巡洋艦といった獲物を攻撃するのがセオリーだ。

これは、練度の高い空母の艦載機が、戦艦以上の攻撃力を示すことが多々あるためだ。ただし、敵艦隊が上陸部隊などを満載した補給船を連れていたときは別で、補給船を全滅させることが優先事項になる。とにかく出会った敵艦隊が何を目的とした部隊なのかを見極め、対処しよう。

占領用には戦艦を付けてやると便利。

機動部隊には必ず護衛用の艦艇をつけてやろう。空母のみの編成は厳禁。

とにかく重要 資源帯の確保は急務

これは日本に限った場合の話だが日本軍でプレイする場合、一番大切なものは何か？　資源である。とくに石油と鉄鉱石は是が非でも早期に確保したい。もし、このふたつの確保に失敗した場合、日本に残されるものはジリ貧で満足に戦うこともできずに滅んでゆく連合艦隊だけである。また、資源産出地と日本の間に横たわるフィリピン諸島に居座るアメリカ軍も、絶対に追い出さなければならない存在だ。なぜならば、ここに米軍がいると周辺海域の制海権が日本のものにならず、輸送船や補給の面で不利な状況に立たされるからだ。史実そのまんまの展開だ。

台湾の高雄は海軍の重要な基地。最前線となるぞ。

同様に香港も早々と日本軍の手に。これで武漢基地の支援も楽になった。

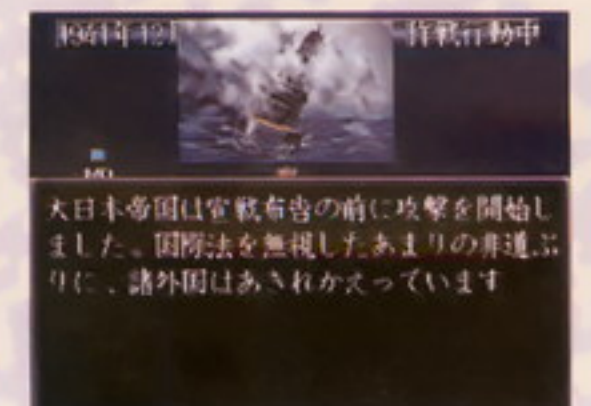
まずは航空部隊で敵基地の空港を攻撃する。これで味方が上陸を開始しても大丈夫だ。

マニラの守備隊の指揮官はあのマッカーサー。どこまで粘れるのかね？

見事香港を攻略した日本軍。艦砲射撃と高雄からの爆撃のおかげか？

宣戦布告前の攻撃は厳禁？

史実では、宣戦布告前にパールハーバーに攻撃を仕掛け、アメリカ国民に「リメンバー・パールハーバー」とまで言われてしまった日本海軍。本作のなかではどうなのであろうか？　やはり大ひんしゅくを買うのである。実際は宣戦布告前に仕掛けても、その後に仕掛けても戦果に大した差は出てこない。とりあえず常識は守ろう。

最も非人道的な行為＝戦争にも、それなりのルールが存在する。ゲームのなかでも同じだけどね。

Zero4 Champ DooZy-J Type-R

完成度 100%

●メディアリング●6月20日発売●6,800円
●レース●全年齢推奨

メーカーから一言 ☆6月20日待望の発売!!☆大変長らくお待たせいたしました。思い起こせば昨年4月の初掲載以来、1年2カ月もの間、おつきあい戴き深く感謝いたします。試行錯誤の新ゼロヨン、いよいよお披露目です。忌憚ないご意見・感想お待ちしております。(CS事業部　菅原)

いよいよ発売になった「DooZy-J」。さっそく序盤で移動可能な全スポットと攻略のポイントを紹介しよう。「世界最速の男」を目指すには不可欠だぞ!

選んだパートナーで車が変わる!!

ゲーム開始時に、主人公に車を提供してくれるありがたいパートナー。実は選択する女の子によって、その車が変わるのだ。変化する車の性能にはかなりの差があるため、選ぶパートナーによってはゲームの難易度が変わってくるぞ。

最初にパートナーに選べる女の子は4人。北東のサーキットで会えるなつき、西の空港で会えるラフィーとベルジュはまだ選択できない。

ウエンディからいただくマシンは黒いフェアレディZ。最初に手に入る4台の中で最も高級なマシンである。スペックも高くオススメの1台だ。

メガネっ娘キューラーの車は青いレガシィ。出力は高いので長い目でトルク(加速力)を強化していけば、かなりイイ線いくマシンである。

オシャレにうるさいポニィの車はイエローのMR2。トルクが高く、コンパクトなボディを持つ。序盤はブイブイいけるオススメのマシンだ。

ロック歌手を目指す情熱的なラリィのマシンは真っ赤なインテグラ。スペック的に他の3台に劣るものの、実は一番使えるマシンだったりする。

サンフランシスコ全スポット紹介

ゲームを始めて最初に探索(?)することになる都市だ。「ランキング戦で入賞→次の都市へ」という基本的な攻略はこの後に続く都市でも変わらない。ここでゲームの流れをつかもう。「空港」では何も起きないのであえて割愛させてもらった。

レース終了後にしつこく探していると、エレミーが……。

場所名	詳細内容
カーディーラー	販売車種：フェアレディZ、レガシィ、180SX、シルビア、セリカ。
チューンショップ	自由行動による初回訪問以降「週雇いアルバイト」のスケジュールが選択可能になる。
アクセサリーショップ	パートナーへのプレゼントをするときに、ここでアイテムを購入できる。
パーツショップ	販売パーツ：スリックタイヤ、インタークーラー、SPCターボ、SCT303、Tサスペンション等。
ハイドストリート埠頭	探索することで「日雇いアルバイト：倉庫」、「草レース」がスケジュール選択可能になる。
サーキット	初回訪問でジョンとのイベント発生。ランキングレースEランク戦が開催されている。
フィッシャーマンズ・ウォーフ	探索することで「日雇いアルバイト：漁」をスケジュール選択可能になる。
ショッピングストリート	初回訪問(オープニングイベント含む)の際にデート選択可能になる。
ゴールデンゲートブリッジ	初回訪問(オープニングイベント含む)によりデート選択可能になる。

ロサンゼルス全スポット紹介

もちろんここでもランキングレースで入賞することがクリア条件。「ブロードウェイ・プラザ」の刑事との会話は、後々に起こるイベントの複線である。なお、都市を移動するごとにパーツショップに寄って新しいパーツを購入することも忘れずに。

ゼロヨンリポーター・ジニー＆ラルフ。長いつき合いになるぞ。

場所名	詳細内容
カーディーラー	販売車種：RX-7、スープラ、レガシィ、180SX、インテグラ、シルビア。
チューンショップ	初回訪問以降「週雇いアルバイト」が選択可能になる。
パーツショップ	販売パーツ：スリックタイヤ、6MT、HYPターボ、ラインロック、トリプルクラッチなど。
ブティック	パートナーにプレゼントをあげるときに、ここでアイテムを購入できる。
空港	特にイベントなし。
サーキット	Dランク戦開催。ランキング戦にてファーロ＆ベルジュ、ジニー＆ラルフ登場イベントが発生。
ブロードウェイ・プラザ	訪問後デートの選択が可能になる。初回訪問時にバート・ロメロとのイベントが発生する。
サンタモニカ	アームレスリング発生（97年4～9月の間1回だけ）探索により「草レース」が選択可能に。
UVスタジオ	訪問後デート選択が可能になる。

グランドキャニオン全スポット紹介

この都市の変則的なクリア条件はRPGをクリアすること。ヴィレッジのイベントを経験すると、峡谷の洞窟へ移動可能になる。そこでジョンとのイベントを発生させると「週雇いアルバイト：RPG」が選択可能になる。このRPGの4つのレベルをクリア後、ヴィレッジ→ハイウェイの順にイベントをこなすと東に進む2つのルートを選択可能になるぞ。

レベルをクリアするたびにアンティークショップの売り物の内容が変わるので、装備を整えることを忘れないように。銃系を持たせてガンマンのレベルを上げるのをお勧めする。

場所名	詳細内容
ヴィレッジ	探索でヤンとのイベントが発生。以後、渓谷の洞窟に移動できるようになる。
グランドビューポイント	訪問後、デート選択が可能になる。
ハイウェイ	クリア条件達成後、ヤンとのイベントが発生。
峡谷の洞窟	探索で謎の人物＆ジョンのイベント発生。その後、「週雇いアルバイト：RPG」を選択できる。
アンティークショップ	峡谷の洞窟のイベント後、移動可能になる。RPG用アイテムを購入できる。

ラスベガス全スポット紹介

ここで開催されているのは、バックでゼロヨンを走るバックギアレース。操作や攻略上に特別な変化はないので、通常のゼロヨンレースと同様の感覚でいける。ちなみに入賞してもゼロヨンのランクは上がらないのであしからず。重要なイベントは、カジノでディーラー兼レーサーであるステファニーと出会うこと。レースで彼女に勝つと、車を3台まで運ぶことができるトランスポーターをもらえる。

ラスベガスは最もお金を稼ぐのに徹した都市である。その根拠とは……その壱、カジノ（プレイ前にセーブ必須）。その弐、バックギアレース（何度でもプレイ可能）の存在。

場所名	詳細内容
カーディーラー	販売車種：セリカ、MR2、RX-7、スープラ、Z、インテグラ、ランサー、インプレッサなど。
Uカーディーラー	車を売却することができる。
CDショップ	パートナーへのプレゼント用アイテムを購入することができる。
サーキット	バックギアレースが開催される。カジノでステファニーに合うとレース時にイベント発生。
南大通り	探索で「草レース」、「見る」、「話す」の選択で「日雇いアルバイト：バスケ」が可能になる。
カジノ	カジノゲームをプレイできる。初めてのゲームプレイ終了後ステファニーとのイベントが発生。

チューンナップちょっとイイはなし

リミッター解除を優先

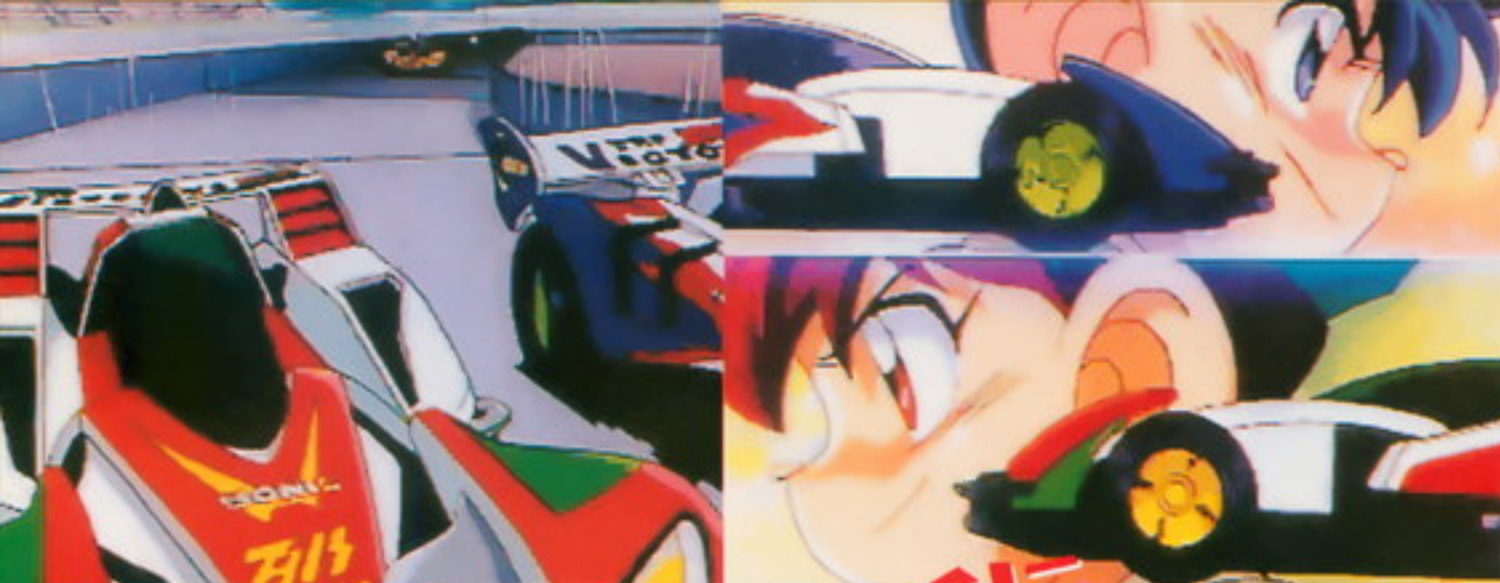
いくらエンジンを改造しても、最高速が180kmを越えなくて困っていませんか。これではDランクになるのも困難。原因は最高速の限界値を設定しているリミッターだ。コンピュータをレベル2まで改造すると、これが解除されるぞ。

新しい車を手に入れたら何よりも先にコンピュータを改造すること。

トルクにまつわるエトセトラ

説明書の車種データを見てもらうと「○kg-m/○rpm」と表記されている。これは力の最大値（左）が出る時の回転数（右）を意味する。単純に考えると、右の数値が低いほど短距離戦、高いほど長距離戦が強いということ。これを参考に改造してみてはどうかな。

しかし……

せっかくチューンした愛車もいつかUカーディーラーに売る時が……。

フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

その手に GET THE WORLD！

サターンでリアルなミニ四駆バトルが楽しめる「スーパーファクトリー」。3Dレースシーンや対戦モードに早くも話題集中だ。今回は、アニメと同様の感覚で楽しめる1Pモードを詳しく紹介するぞ。

完成度 70％

●メディアクエスト●7月31日発売予定
●5,800円●シミュレーション
●全年齢推奨●パスワード対戦あり

メーカーから一言　スーパーファクトリーの発売日が延びてしまってゴメンナサイ。初回バージョンには、ナント!! ガンブラスターXTOオリジナルブルーメッキボディが同梱されるぞ。7月5日には爆走兄弟レッツ&ゴーの映画も公開されるので、そちらもヨロシク!!（広報・ヤマギ）

S・G・J・C（スーパー・グレート・ジャパン・カップ）開催！1Pモードで熱く闘え！

好きなマシンを選んで、数々のレースを勝ち抜いていくのが、このレースモード中の1Pモードだ。「爆走兄弟レッツ&ゴー」でおなじみのフルカウルミニ四駆同士による、熱いレースが繰り広げられるぞ。クリアすることで得られるパスワードで対戦プレイも可能だ！

パーツセレクト
ラウンド1クリアおめでとう！
この中からパーツを3個選びたまえ

3位以内に入賞すれば、土屋博士からグレードアップパーツがもらえる。

1 まずはマシンを選択

モードの最初では、自分が使用するマシンの選択を行う。選べる台数は全部で10台。どれもが原作で登場したばかりの最新マシンだ。各マシンは、直線に強かったり、コーナリング性能に優れたりと、性能が異なる。自分の走りに合ったマシンを選びレースに挑もう。1度選んだら、マシンの変更は効かないので慎重にネ。

サイクロンマグナム
スピード重視の走りを見せるマシン。星馬兄弟の次男、豪の所有機。

ハリケーンソニック
星馬兄弟の長男、烈が操る。バランスが良く、どんなコースにも対応。

ネオトライダガーZMC
登場マシン中最大級のダウンフォースを持つ。鷹羽リョウの愛機。

スピンコブラ
独自のドリフト走行がコーナーでの強さを発揮。所有者は三国藤吉。

プロトセイバーEVO.
所有者のJ自ら開発したマシン。驚異的なトップスピードを誇る。

ビークスパイダー
大神三人衆の沖田カイが操る。特殊なボディ形状が風を切り裂く。

ブロッケンギガント
フロントにモーターを搭載する。大神三人衆、近藤ゲンのマシン。

レイスティンガー
大神三人衆、土方レイのマシン。超小型カウルでの軽量化が特徴的。

バークブレーダー
世界GPアメリカチーム、ブレットの愛機。空力特性に優れる。

ガンブラスターXTO
フロントモーター搭載のリオンの愛機。サターン版でゲーム初登場。

2 自分好みのセッティングを行う

ミニ四駆最大のポイントと言えるマシンエディットもカンペキにシミュレート。豊富に取り揃えられたパーツを組み合わせて、性能を最大限に引き出してあげよう。カットビマシンを作るためには、ミニ四駆に対する知識がモノを言う。講座モードでの勉強も忘れずに。

ボディセッティング
まるで本物を組み立てているようなエディット画面。緻密なグラフィックで雰囲気はバツグンだ！

ブロッケンギガント

レブ ギヤー3.5：1
タイヤやモーターなどの各種パーツは全部で数十種類。コースに合ったセッティングを心がけよう。

3 3タイプのコースを選んでレース開始！

コースセレクト
予選
決勝
スカイサーキット
クリアタイム 4'00"00 / ベストタイム 1'48"04
この画面でどのコースにするのかを選択。ちなみに予選は何度でも挑戦できるぞ。

マシンのセッティングが完了したら、いよいよレース開始だ。S.G.J.C.には、全部で4ラウンドが用意されている。特徴的な3タイプのコースから1つを選んだら予選開始。自分のマシンだけでコースを走り、そのタイムで決勝のポジションが決定される。予選で納得できるタイムが得られたら、次は決勝。ライバルを含めた5台のマシンで激しいバトルが展開されるのだ。

スカイサーキット
ストレートを主体に構成されている。スピード重視のマシンが有利。

RANK　TIME 0'00"00　LAP 1/5
READY GO！

ランドサーキット
コーナーとストレートをバランスよく配置。総合力が試される。

オーシャンサーキット
曲がりくねったコーナーが特徴的。コーナリング性能に命をかけろ！

羅媚斗 ラビット RABBIT

完成度 100%

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●6月27日発売●5,800円●対戦格闘
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言

「召換」や「払い」など、新しくてアツい要素がギッシリの「羅媚斗」がいよいよ発売されます。グラフィックもキュートでキッチュ（!?）なのがいい味出してます。必殺技で梅雨のジメジメを追い出しちゃってくださいね！（EAV広報・なおこ）

広大な中国大陸を舞台に、裏社会で暗躍する暗殺者たち。不思議な力を持つ「獣神珠」をめぐる、その暗殺者たちの戦いを描くのがこの羅媚斗(ラビット)だ。殺伐としたストーリーとは裏腹に、かわいらしいキャラクターが多く初心者でも十分に楽しめる格闘ゲーム。今回は発売直前ということで、改めて各キャラの必殺技のコマンド表と、特徴などを紹介していこう。システムの一口メモもあるので役立ててほしい。

発売直前!! 羅媚斗のシステム＆キャラを再チェック「獣神」を使いこなさなければ勝ちぬけない！

間近に迫った発売日に向けて、改めて基本的なシステムやキャラの必殺技などを再チェック！ このゲームで最も重要な要素、獣神システムを使いこなして、他のプレイヤーと差をつけよう。

さて、この獣神は各キャラクターそれぞれが持っているが、その役割はキャラによってさまざまだ。召喚すれば画面上のゲージが無くなるまで、獣神専用の必殺技や超必殺技が使い放題になる。獣神技は攻撃力や判定が強いものが多く、使わない手はない。さらに獣神を召喚している間は、攻撃力や移動力があがるメリットがある。

獣神を呼べばパワーUP！

獣神を召喚し、ゲージが画面上に残っている間はその獣神に属する能力がアップする。空中ダッシュや攻撃力の増加、超必殺技が使えるなどがある。逆にデメリットになる場合もあるが……。

獣神がついてる間は超必殺技が出し放題！

ビーストフォースは獣神召喚時の専用技。まずは相手に突進。

本体と同時に獣神が強力な攻撃を相手に浴びせる。

ヒット数も多く、ダメージもかなりのものだ。連続技にもなる。

注意！ この獣神はメリットがない!?

呼べば何らかのメリットが生じる獣神のはずだが、玉蘭の持つ狐珠だけは召喚しても能力のメリットがない。逆に払いをして相手をよろめかせても、反撃ができなくなるという欠点が生じるのだ。このゲームは相手を倒すと、相手の獣神珠を使えるようになるが、狐珠を手に入れた際はこのことを頭に入れておきたい。あくまで超必殺技を使うために呼ぶに止めておこう。

玉蘭が持つ狐珠は、召喚してもデメリットが付いて回る。超必殺技は発生が早く役立つ。

"暗殺者"という過去持つ少女

烏鈴 ウーリン

本来は明るくて元気な女の子。獣神「兎珠」を召喚し、手に持った傘で戦うけなげな娘。

傘が武器なのでリーチが長いように思えるが、実際はそうでもない。方向ボタン入れの強キックが移動距離も長く、隙もないので牽制技に使っていける。必殺技の啄木鳥は技の出が早く、コンボ技をキャンセルしてもつながるので積極的に使いたい技の1つだ。

技　名	コマンド
燕（ツバメ）	↓↙←＋P
雲雀（ヒバリ）	→↓↘＋P
翡翠（カワセミ）	↓↘→＋P
啄木鳥（キツツキ）	↓↙←＋K
纏棘弾（テンシダン）	SP＋LP＋SK
魂珠・兎衝波（コンシュ・トウショウハ）	←→↘↓↙＋LP

獣神技の纏棘弾が威力、スピード共に強力だ。ゲージがある時間なら連発も可能。

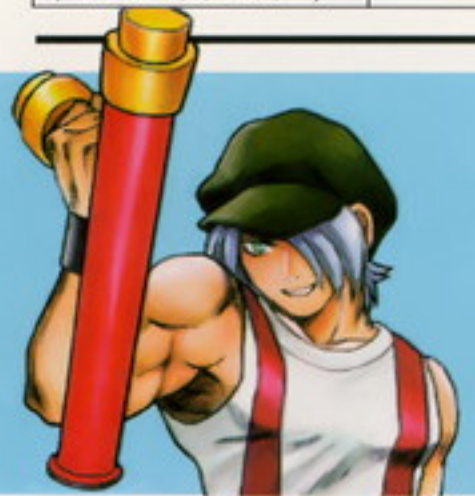
空中戦が得意

テンレン 天人

負けん気の強い正義感あふれる男の子。母親と祖父から受け継いだ拳法で戦う。

龍爪腿はコマンドも簡単で、攻撃判定も強く使い勝手がいい。空中戦に長けたキャラだ。

飛び道具翔雷符が使えるので、翔雷符を出して炎旋符で落とすという戦法が取れる。通常技も素早いものが多く、連続技を組み立てやすいキャラだ。崩足三連撃は一度の入力で複数ヒットする技で、連続技に組み込めば大ダメージを与えることができる。

技　名	コマンド
翔雷符（ショウライフ）	↓↘→＋P
龍爪腿（リュウソウタイ）	↓↙←＋K
炎旋符（エンセンフ）	↓↙←＋P
崩足旋三連撃（ホウソウセンサンレンゲキ）	←↙↓↘→＋K
炎撃鷹爪斬（エンゲキョウソウザン）	SP＋LP＋SK
鷹嘴調伏襲（ヨンシソウブクシュウ）	↑↗→↘↓＋LP

陽気なスパイ(!?)

レックス

陽気で純粋な性格。自分も暗殺者だが、暗殺という仕事を憎む。トンファーが武器だ。

身体を前に乗り出して出す強パンチがリーチが長く、使いやすい。必殺技でキャンセルも効くので、飛び道具や突進系の必殺技につないでいきたい。対空はライジングバスターが信頼でき、引き付けて出せばまず飛び込みには負けない。使いやすいキャラの1人だ。

トンファーを相手に叩き付けるトルネーディ・ナパーム。

対空技ライジング・バスターは複数回ヒットし、威力も高い。

技　名	コマンド
トルネディ・ナパーム	←↓↙＋P
バーニング・ブレイク	↓↙←＋K
ライジング・バスター	→↓↘＋P
ジャスティス・ボマー	↓↘→＋P
アトミックタイガー	SP＋LP＋SK
ビャッコソウショウン	←→↘↓↙←＋LP

お色気で相手をまどわす

ユイラン 玉蘭

手にした大きな芭蕉扇とそのお色気で相手を惑わし、酔拳を模した動きを得意とする。

突然芭蕉扇を遠くから叩き付ける天和はしゃがみガード不可技。

どちらかというと動きが緩慢で、近距離戦には向かないキャラ。芭蕉扇のリーチを生かして中間距離で戦いたい。飛び道具、大四喜はヒットした相手がダウンする。戦いの主導権を握るためにもヒットさせたい技だ。立ちやしゃがみ攻撃からキャンセルして出そう。

出るのが遅いが下段攻撃でリーチも長い地和。遠くから出そう。

技　名	コマンド
大四喜（ダイスーシー）	↓↘→＋P
大三元（ダイサンゲン）	→↓↘＋K
地和（チーホー）	←↓↙＋P
天和（テンホー）	→↓↘＋P
フリテン	SP＋LP＋SK
撃狐跳神（ゲッコチョウシン）	←→↘↓↙←＋LK

羅媚斗一口メモ　特定ボタンの組み合わせでコンボ技が出せる！

このゲームは特殊技や払いなど、特徴的なシステムを持っているが、その中でも格闘ゲームファンにはなじみ深いコンボ技もある。キャラによって変わってくるが、特定ボタンをタイミングよく押していくことで、通常技をつなげてくことができるのだ。その多くは弱攻撃から強攻撃につなげるもので、飛び込みから払いで相手が動けない間に叩き込むのが一般的な使い方だ。

大概のキャラは弱パンチ→強パンチとつながる。下段攻撃は弱キック（パンチでもつながるキャラもあり）強キックで連続技になる。

※コマンド表中のSPは「弱パンチ」、SKは「弱キック」、LPは「強パンチ」、LKは「強キック」を表します。ところでちょっとライターから一言：技の形に癖があるものが多いので、慣れるまでちょっと大変かも。でも格闘ゲームが好きな人ならきっと面白いと感じるはず。ぜひ全キャラのエンディングを見てください。

目立たなきゃ燃えないぜ
エディ

12歳という年齢ながら、目立ちたがりやで野心家。派手好きらしくマイクが武器。

背は低いが、横に大きいので余計な相手の攻撃を食らわないようにしたい。使える必殺技はS・D・S・フライトで、技の発生速度がかなり早いのが特徴。対空技や連続技に活躍してくれる。前方ダッシュ途中などからいきなり出して相手の出ばなをくじくこともできる。

技 名	コマンド
S・S・C・アルティメット	←↙↓↘→＋P
S・H・C・ヴォイス	→↓↘＋P
S・T・S・ストライク・ボルト	↓↙←＋P
S・D・S・フライト	←↓↙＋P
S・L・B・スパーク	SP+LP+SK
チョトツショウテンライ	←→↘↓↙←＋LK

手足が短いが、マイク攻撃の攻撃範囲が広いのでガンガン攻めていける。動きも素早い。

全身を包帯で包んだ謎の男
ジャコウ 蛇蛟

正気を失った暗殺者ハンター。全身を血で染まった包帯で包み、武器にする。

包帯で攻撃する通常技のリーチが長い。しかし得意とするのは近距離戦で、通常技キャンセルからの連続技狙いが主な戦い方だ。対空攻撃に不安があるので、相手に飛び込ませず固めていきたい。弱P➡強P➡蛟鱗の連続技が威力も高く、払いなどから狙っていける。

技 名	コマンド
四連斬「牙顎」(シレンザン「ガガク」)	→↘↓↙←＋P
疾風斬「蛇喝」(シップウザン「ジャガ」)	←↙↓↘→＋P
破砕陣「蛇鱗」(ハサイジン「コウリン」)	→↓↘＋P
堕天掌「鎌首」(ダテンショウ「カマクビ」)	←↓↙＋P
蛟地斬(コウチザン)	SP+LP+SK
昇蛇招嵐(ショウジャショウラン)	←→↘↓↙＋LP

超必殺技、昇蛇招嵐の威力がかなり高く、発生も早い。通常技から連続技にもなる。

世界一心やさしいオ・カ・マ
イギス

ごっつい身体とプロレス技を使うが、本当は孤児たちを養うやさしい心を持っている。

コマンド投げのハイアングル・バスターがかなり威力が高く、投げ間合いも広い。移動力の遅さはダッシュなどでカバーして、積極的にコマンド投げを狙っていけばかなり強いキャラの1人だ。獣神牛珠を召喚すれば、さらに投げ間合いが広がるので有利になる。

技 名	コマンド
ハイアングル・バスター	→↘↓↙←↖↑↗＋P
エクセレント・クロス	→↓↘＋P
グラビティ・フリップ	↓↘→＋K
バディー・チャージ	↓↙←＋K
ビースト・マッスル・ドロップ	SP+LP+SK
センギュウソウハゲキ	←→↘↓↙＋LK

コマンド投げハイアングル・バスターは威力が高く、強力だ。

獣神技、戦牛走破撃は相手に突っ込んでいく突進技だ。

動きはにぶいが攻撃力大！
ホウエン 猴猿

本来は京劇に打ち込む役者だったが、役作りが過ぎて自分を見失ってしまった。

風水や変化術を使って攻撃する猴猿は、体が大きく動きも鈍い。が、その攻撃力はかなりのもので、攻撃をくらい続けるとあっという間にKOされてしまう。唸れ大地は射程距離の短い飛び道具だが、出の早さで使い勝手のいい技になっている。これを中心に戦いたい。

技 名	コマンド
唸れ大地(ウナレダイチ)	←↓↙＋P
轟け雷鳴(トドロケライメイ)	→↓↘＋P
来れ鬼神(キタレキシン)	↓↙←＋P
逆巻け炎(サカマケホノオ)	→↘↓↙←↖↑↗＋P
降れよ隕石(フレヨインセキ)	SP+LP+SK
狼牙摂魂劾鬼(ロウガセッコンガイキ)	←→↘↓↙←＋LP

轟け雷鳴は、拳に電気を発生させる技で、見ためよりリーチがある。威力も高い。

羅媚斗一口メモ　上段、下段の「払い」を駆使して相手のリズムをくずせ！

〝払い〟とは同じ威力のパンチとキック同時押しで出せる、特殊な防御動作だ。一瞬キャラクターが白く光り、その間に相手の攻撃が当たれば相手は一定時間行動不能になってしまう。相手に押されてガード一方になってしまう前に、この払いで相手の攻撃リズムを崩してしまおう。行動不能の相手には、獣神を呼んでいるなら超必殺技を、それ以外はコンボ技を叩き込みたい。

上段下段共に払いの動作は一瞬なので確実に決めたい。

下段の払いは主に相手の出した足払いなどを止める。

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

怒涛の新作ラッシュのため今回のコンプリートガイドは「D-XHIRD」1本で決め。

D-XHIRD

●タカラ ●発売中 ●5,800円 ●対戦格闘アクション ●全年齢推奨

ボス&隠れキャラクターを一挙に3人公開!!

シャドウボウイ

冷酷さと残忍さを合わせもつ悪魔

性別：？　年齢、国籍、職業、体格：ボウイと同じ
髪型：赤茶髪が少々乱れている
特徴：普段のボウイから想像できない冷たさを持つ
使用武器：カノンブレイド
刀身に気を放出する銃口がある超武器。そのオーラの色がボウイは白であるのに対し、シャドウは黒。

母を目の前で殺された衝撃で幼い頃の記憶は消え、以後10年近くそのままに。だが母の面影を見ていたセシルが殺された時、異変が起きた。記憶が甦ると同時にもう一つの精神「影」が目覚めたのだ。しかし自身は気づいていない。己に巣くう悪魔の存在に。

ノーコンテニューでイザナギまでを倒すと登場。シャドウならではの技もいくつかある。

倒せば自キャラとして使用可能に。また通常のボウイもあるコマンドでシャドウに変身!?

イザナギ

超越した能力をもつ創造神

性別：？　年齢：25？　国籍：不明　身分：神
体格：大型で筋肉質　髪型：乱れたセミロング
特徴：２本の角、青い体など不気味な風貌
使用武器：ガントレットレーザー
ガントレットに鋭い刃が付いたもの。リーチは短め。

昔、人知を越えた力を持つ「マザー」と呼ばれる者達が生まれた。彼らは実験と称し遺伝子操作や精神交換など、幾多もの生命を操る。その後「絶対なる存在〝神〟の創造」によりイザナギが創られた。真の覚醒を果たすため幾千年も眠り続けてきた彼は今、「マザー」の真の目的とともに目覚めのときを迎える。

ヴィナースの後に登場。飛び道具の３連発やパワーボムなど、豪快な技を多数使ってくる。

彼もまたシャドウボウイと同じように倒すことができれば自キャラとして使用可能になる。

エイジ

ドリームマッチキャラクター

性別：男　年齢：23　国籍：日本（合津）
職業：冒険家　体格：中型、引き締まっている
髪型：黒茶の髪を逆立てている　特徴：活発
使用武器：白虎の太刀
シンジョウ家に代々伝わる刀。同じ「闘神伝」に登場するモンドの一族に伝わる四聖武具の一つでもある。

運命の「闘神大武会」から３年……。兄ショウは再び姿を消し、ジェラードの生死も未だ不明。エイジ自身は、今までの闘いの答えを見つけだすために冒険を続けている。そして、彼は一人の少年に出会う。白い光を放つ剣を持った一人の少年に。

「闘神伝」シリーズの主人公キャラ。シャドウボウイまでをノーコンテニューで倒せば登場。

倒せば彼も自キャラとして使えるようになる。対ボウイなど夢の対決を思う存分味わおう。

HELLO!! CAPCOM Vol.31

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

今、ゲーセンで盛り上がっているセイヴァー、バトルサーキットのおハガキを紹介！ CD、LDと各アイテムも見逃せないぞ。

BATTLE CIRCUIT まるごとミニ特集！

ド派手な画面を所狭しと暴れまわるアクションゲーム。4人同時で白熱のバトルを楽しもうぜ！

CD発売記念企画。バトルサーキット特集だ。カプコンおなじみの横スクロールアクションで植物だって使えちゃう、近未来のサイバーワールドを舞台に、サイボーグに加えて植物も大活躍。今からガンガン応援すれば移植も夢じゃないぞ！

7月2日サントラCD発売

80年代をイメージして作られた曲が、ゲーム内の世界観とピッタリ合う。レトロフューチャーな魅力が満載のCDだ！

東京都／あるた☆みら
キャラクター大集合。このゲームならではの派手な色使いがとってもキレイ。担当お気に入りの一枚。

B・Cポスタープレゼント

ゲーセンで貼られているビッグサイズのポスター。これで君の部屋もサイバーワールドだ！ 3名にプレゼント。

サタマガムック 6月27日発売！ 定価1,500円
サイバーボッツ完成

お待たせしました、ついに完成！ このムックを買わずにボッツファンは語れない。一家に一冊、家宝にせよ！

ちょっとだけ ボッツイラストコーナー

兵庫県／とらまる
男と見間違うほどの凛々しさがマリーの魅力でもあるよね。

宮城県／KAZ丸
コラコラ、裸でどこへ行く？ やる気のない表情がGood!

ヴァンパイア セイヴァーで毎日が対戦日和

熊本県／ヨストモ
この鬼畜さはどんなダークストーカーもかなわない!? 本性を表したバレッタだね。

大阪府／鰆のるん
新主人公ジェダはメチャカッコ良いと評判。なのに投稿は少ない……なぜ？ のるんさんの言うとおり、レイレイの可愛さは不滅。OVAでもその可愛さは健在だ。

投稿数はダントツのセイヴァー。新しいシステムにもなれたころ。そろそろ新キャラも使い慣れて、対戦も白熱しているころ。エンディングは見れたかな？

OVA 2巻 7/25 ON SALE

2巻では、ついにレイレイとリンリンが登場！ ダークストーカー相手に大活躍するぞ。彼女達の異形転身の秘密も映像で見られる？ 他にも ビシャモンやパイロン、ドノヴァンなどが登場。人間界と魔界の闘いを巻き込み拡大していくストーリー。2巻も見逃せないぞ。

ゾンビ姉妹登場！の巻

ついに1位が入れ替わった 移植希望ランキング

セイヴァーが1位に！ 近々ランキングをすべて発表する予定だ。

順位	タイトル	票	順位	タイトル	票
1	ヴァンパイア セイヴァー	51	5	MSH vs.ストリートファイター	16
2	エイリアンVS.プレデター	39	7	マッスルボマーシリーズ	15
3	カプコンワールド	22	8	19XXシリーズ	13
4	パニッシャー	17	9	エグゼドエグゼス	11
5	魔界村シリーズ	16	9	ぷにっきいず	11

おまけCDが意外に人気高し 限定版にはこれつけてランキング

布製地図やアイロンプリントなどNEWアイテムの案が続々。

順位	コメント	アイテム	票
1	もはや定番アイテムか	「DXシークレットファイル」	43
2	音楽派？ ビジュアル派？	「おまけCD」	27
3	描きおろしイラストがグー	「パワーメモリー用シール」	24
3	キーホルダーにしてほしい	「SDフィギュア」	24
5	D&D®にぴったり！	「タロット・トランプカード」	13

急募、虹色特集！

サターン版発売を記念して虹色特集を行います。募集するのは「キャラクター人気投票」「虹色ガールのイラスト」「サターン版をプレイした感想」などなど。可愛くって楽しいハガキ待ってます！

締め切りは 7月4日

次号はいよいよ「ボッツ宝くじ」の発表！ キミの番号は当選するか？ プレゼントは何か？ 期待して待っててね。そして今回、募集した「虹色特集」。虹色に対する愛をハガキに込めてポストへGO！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

先号で募集した「ベストカップル・コンビイラスト特集」は延期になりました。投稿してくれたみんな、ごめんなさい！ 近いうちに必ず発表します。

TRY! CAPCOM ARCADE

LINE UP

●QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡開発者インタビュー
●マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター開発者インタビュー
●探検カプコン開発ビルVOL.4

ストIII、バトルサーキット、ヴァンパイア セイヴァーと絶好調のアーケードゲームは早くも新作が発売間近。そしてなないろDREAMSは本誌記事の続きで裏話を満載！

カプコン大阪開発ビル取材6/6の巻

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 発売直前!! 開発スタッフインタビュー

「なんで"虹色町の奇跡なのか"は誰も知りません」

編集部（以後編）：ハロカプでは裏話や苦労話をお聞かせください。まず、声優さんを選んだポイントなどは？

上田：原画を描いているときに「あの声優の声でこういうシチュエーションでこうしてほしいな」と思ったことを覚えておくんです。それでまず候補を考えました。

向井：その後ミーティングでいろんな参考資料を聞きながら、この顔にはこの声という感じで決めていきました。声優に詳しい人間にもリサーチしますね。「サキは人気が出るだろうからよく考えないと」とか。

編：女の子たちの服装のセンスが非常にイイと思うのですが、これはどなたが？

上田：これは開発の女性スタッフの力が大きいですね。僕たちも女性雑誌を買って研究したんですが、夏という設定なのに作り始めたのが冬だったから、参考になる本がなくって。まあ、できるだけ普通着ている服にしようとは思いました。

小池：でも実際に画面に出すことを考えるといろいろ制限されてしまうんですよ。CGスタッフの修正のおかげで、違和感なく画面に出せましたけどね。

編：色的なことはどうですか？

向井：背景との兼ね合いには気を使いますよ。

大西：髪の色は特に苦労しました。本当は黒髪にしたかったけど、黒はダメなんですね、画面が沈んでしまうんでしょう。

小池：特にアーケードは目立ってナンボですから。家庭用は考え方が違うんでしょうけど。

大西：明るい場面に出てくるキャラは明るい色という決め方もあります。めぐみは主人公だからピンクっていうのは合っているでしょう？

小池：めぐみといえば、実は最初の設定では彼女はいなかったんです。こういうゲームを作っていると、周りの人間がいろいろうるさいんです、自分の好みを主張したりね。で、主人公がいないじゃないかとうるさく言われて。

編：タイトルもちょっと不思議な感じですけど、この由来は？

小池：タイトルはどうでもいいんですけどね（笑）。ところで、「QUIZなないろDREAMS」がメインタイトルで、「虹色町の奇跡」がサブタイトルって知ってましたか？（笑）

編：なぜ虹色町なんですか？

大西：それは誰もわかりません（笑）。メインキャラが7人だから虹色にしたのは覚えているんですけど、奇跡をつけた理由は今だに謎です。ゴロかなぁ？

ゴキブリによって描かれる荘大なテーマ

編：最後にあまり気が進まないんですが、妖精が捕まえるゴキブリについて……。

小池：あれは、あんなにリアルに作らなくても……（笑）。すごくよく動くし、しかも長く出てるし……。

大西：いやシナリオ上長く出る必要があるんです。

小池：最初のシナリオでは妖精は食べることになっていたんですよ。

編：ゴキブリじゃなきゃいけなかったんですか？

大西：いや、そういうわけではないんですけど、インパクトなんです。

小池：部屋の中に現れるものでないといけないんですけど、ハエじゃ小さすぎるしネズミじゃ大きすぎるからでしょう。

編：妖精はどうやってゴキブリを捕まえるんですか？

小池：妖精だからそういう力があるんでしょうね。

編：ゴキブリには本当に力が入っていますね（トホホ）。

大西：ゴキブリ事件によって"人間と妖精の食文化の違い"というテーマが描きだされるわけなんですよ（笑）。

妖精・・・・食べられないの？

リアリティ満点のゴキブリちゃん。見たくないだろうけどぜひ注目してね。

開発本部 第一制作部 プロデューサー
大西 嘉美
「適当に遊んでもらえれば本望です。あんまりマジにやらないでください」

開発本部 第一制作部 企画グループ
小池 潤
「声だけ聞いて思いこんでもらえれば。声もよくできてますんで」

開発本部 第一制作本部 スクロールグループ
上田 健一
「人物の絵を死ぬほど描いたのは初めて。思い入れ十分なんで買ってください」

開発本部 第一制作本部 スクロールグループ
向井 伸介
「16色モードでしか作れなかったので、次回作があればもっと色を使いたいです」

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

編：前作の「X-MEN VS. STREET FIGHTER」で彼らが戦うことになったきっかけを教えてください。
船水：アメコミで「～VS」っていうのが流行っていて、X-MENならSTREET FIGHTERとのVSがいいかなと。
編：サターン版にオリジナル要素は!?
冨田：一応、カラーが増えるってのはありますけど。
船水：ずるっ(笑)。あんまりないみたいです(笑)。でも、ものすごく早く出来てビックリしてます。ちなみに「X-MEN」のチームがやってくれて、かなりクオリティが高い物が出来てるという噂です。
船水：サターン版は秋ぐらいに発売出来たらいいなあ。じゃあ「MSH VS. STREET FIGHTER」に行きますか。

開発本部副本部長兼 第一制作 部長
船水紀孝

エースコンバットⅡで巡航ミサイルが撃ち落せなくてエンディングが見れません。

編：発売はいつですか？
船水：ダァーン！……決まってないです。7月中かと。完成はしてますけどね。
編：前作との違いや改良点などは？
冨田：キャラがちがう！(一同爆笑)
船水：憲磨呂がいる。
片岡：ヴァリアブルアシストがあります。これは仲間を呼んできて、時間差攻撃や連携攻撃が出来ます。合体攻撃とはちょっと違う、例えば仲間を呼んで波動拳を撃たし、自分は飛び蹴りをかますとか。
冨田：あとはイージーモードですか。
船水：今回は憲磨呂のおかげで低年齢層や一般人まで対象が広がったので、簡単に出来るモードを、と作ったらいい感じで、今後カプコンのイージーモードの標準になったらいいなと思ってるんですけど。前のオートモードと違って上手い人が使ってもそんなに強くならないですし。
片岡：それとエリアルレイヴの開始技が今までは各々違ってたんですが、これを共通化させて、簡単に出来るようにしました。もちろん上級者用に前からあったものも残してありますが。イージーモードだと、オート追尾ジャンプしてくれるんで、後はボタン連打するだけで初心者でも簡単にエリアルレイヴが出来ます。
船水：キャラ選択の理由を教えて下さい。
冨田：オメガレッドは面白いから。アイアンマンは版権関係で残念ながら。ナッシュとキャミィは入れたかったんですけど、さくらとダンが人気があるので。
船水：このゲームは本来お手軽に作ろうとしていたら、本部長の岡本が大きな仕事にしてくれたんですよ。人気が出るだろうことは確信しているし、客層が変わることは今のゲーセンにとっても良いことだと思います。東京ゲームショウでも子供が喜んでやってくれていたし。
片岡：今回ロケテでも子供が少ないお小遣いを使って、2人で1回やって、キャラを変えるごとに席を変わるんですよ。こういう遊び方は初めて見ました。
船水：ぜひともスーパーのゲームコーナーに置いてください(笑)。
冨田：ゲーム性は二の次。カプコンにはあまりない格闘ゲームですよ。
船水：冨田の口癖は「楽しけりゃいいじゃないですか、格好良ければいいじゃないですか」なんです。もちろんゲーム性は大事にしてますし、冨田の意見も極論なんですけど、究極の意見ではあります ね。僕も「格好良くなければダメ」と思っていますし。このゲームのときは最初は「格好よくなきゃ」次は「すごくなきゃ」最後は「ひどくなきゃ」って感じで。たまにZERO２を見るとなごみますねえ(笑)。
編：技作りのポイントもそれですか？
冨田：あとはキャラ特性。そのキャラの特徴を強く出すと。サイクロップスならビーム、それ以外は余計というくらい
船水：リュウなら波動拳、ケンなら昇龍拳ってことですね。
編：憲磨呂制作で苦労したことは？
船水：先生がなかなか描いてくれなかったこと(笑)。忙しい方ですから。あと、東京ゲームショウの収録も突然決まって、当日もよく死人が出なかったと思うくらい大騒ぎだったよね。
片岡：でも楽しかったですよ。
冨田：そうそう、遊ぶほうも何も考えずに楽しく遊んで貰えれば。
船水：それはゲームの基本中の基本ですよね。特にアーケードの。
編：オススメのペアは？
冨田：憲磨呂とダンでは？
船水：憲磨呂ＶＳダンも面白いよ。
編：今後のVSシリーズは？
船水：今も次回作を制作中です。
編：サターン移植は期待して良し？
船水：もちろん。本当は来年春までに出せるといいんですけどね。開発チームが大変でしょうけど。最後にここで大プレゼント。基板を１名様に！
編：何か企画を考えましょう。ということで次号をお楽しみに！

ブルズのロドマンに凝ってます。コンバースの新しいモデルが欲しいな。

開発本部 第一制作部 プロデューサー
片岡 謙治

開発本部 第一制作部 企画グループ アーケードチーム
冨田 篤

サターン版サイバーボッツのシナリオを書かせて貰いました。ボッツもよろしく。

岡本本部長より Bigプレゼント!!

前号で紹介したプレゼントがコレだ。今時の若者のマストアイテムばかり。欲しい人は、岡本本部長への熱いファンレターを。女性は写真も同封！(かなりマジっぽい)

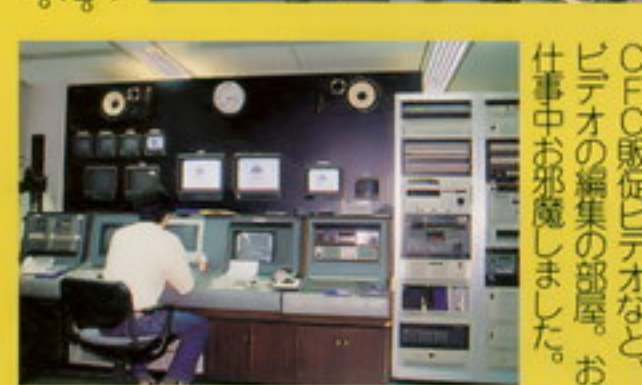
マーヴル ボーダーウェア

アディダス カントリータイプ スニーカー

探険カプコン開発ビル VOL.4 3F資料室&ビデオ編集室&トレーニングルーム&保健室

今回は、開発ビルというより普通の企業のような一面を拝見。特に保健室は羨ましい限り。これなら倒れても安心ね（しないって）。

なんとBeep創刊号発見！

伝説の雑誌Ｂｅｅｐ！最近読まれた形跡が。漫画やLP、図鑑など資料がいっぱい。

看護婦さんも常駐している保健室にて、血圧測定。オジーの血圧は正常なり。

ＣＦＣ販促ビデオなど、ビデオの編集の部屋。お仕事中お邪魔しました。

開発本部 パブリシティチーム
尾島オジー博徳

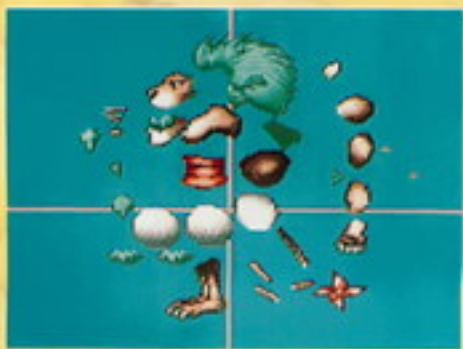
梅雨でバイクもMTB乗れないので、最近ストレスたまりまくりっす。

※画面は開発中のものです。

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

風ライオンには、ミステリアスで寡黙な男のかっこ良さや厳しさがあるので、気に入っています。動きもかなり芸が細かい。まさに、〝ハヤテのように現れて、ハヤテのように去ってゆく〟キャラです。正直、じっくり動きを見てもらえるチャンスが少なくて残念。その名のとおり、彼は風の吹くところにいることが多いので、どうしても「風になびく」動きが大事になるんです。それを多関節で効率よく表現するのが大変でした。また、彼の「風を呼ぶ」ポーズは音楽の「指揮」のイメージでしたので、「運命」などいろいろな曲を想定して、実際に自分の体でポーズを取ってみたりもしました。でも、中に1曲だけイメージが湧かない曲があって、そのＣＤを買ってしまいました。ちなみに、その曲は「イエローサブマリン音頭」です。　（ギプロ・江川圭一）

風ライオン

島に吹く七つの「風」すべてを知りつくし、「風」を集めて自在に操ることができる。七ツ風の島でただ１人の「風使い」。ガープ博士に「風使い」としての資質を感じたのか、自分が持っている「風」に関する知識をガープ博士に授け、導いてくれる。ガープ博士にとっては、師匠であり尊敬すべき存在。「道」を極めたものだけが持つ穏やかな雰囲気を漂わせ、喜怒哀楽を表に出さず、物ごとに動じない姿はさすが。尻尾の先の風車を見ても、彼は「風使い」になるべくして生まれてきたようだ。彼にはまだまだ隠された謎があるのかもしれない。

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

「七ツ風の島物語」は、まさに雨宮慶太ワールドそのもの。この連載では、このゲームに登場する多くのキャラクターたちや、グラフィックなどを通じて、ソフト発売までの間、この雨宮ワールドの世界観を存分に紹介していく。

なんとか最終回を迎えた

無謀と希望の「ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡」攻略のツボ

プレイヤーズROOM

ゆうううつな梅雨の季節。何もかもがジメジメしている。ああっ、夏よ早く来い！　気が狂いそうだぁ〜

筆者プロフィール

河野直之

今回で最後となります。いろいろ問題点を抱えたまま進行し、編集の方にも、読者の方にも多大な迷惑をおかけしてしまいました。申し訳ないっス。日本人はドイツが好きです。なぜでしょう？　日本人が美徳とする（していた？）勤勉さや秩序といった言葉が似合うからでしょうか？　実のところよくわかりません。

「千年帝国の興亡」作戦見聞録ファイナル（ラインの守り作戦　通称：バルジの戦い）

ドイツ崩壊の決定打となった西部戦線の戦い

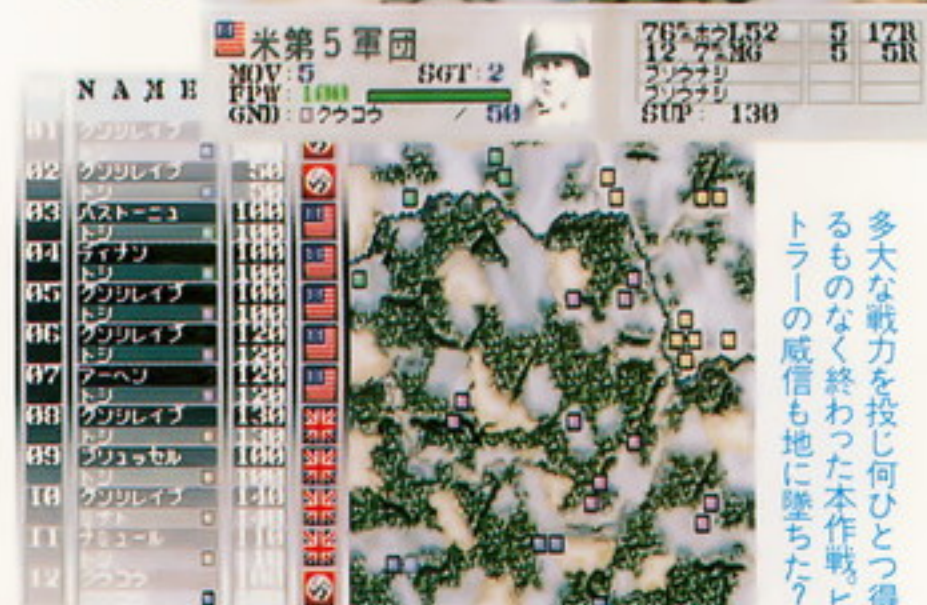
さて、今回は記事のほうがファイナルなら、紹介する内容では、ドイツ西部戦線にトドメを刺した文字どおりの最終作戦を紹介します。「ラインの守り作戦」、通称バルジの戦いと呼ばれるものです。ヒトラーはこの作戦に勝利すれば、米英連合軍は講和に応じ、全戦力を対ソビエト戦に投入することができるようになる。と信じていたそうですが、実際はどうなんでしょう？

答えは、神のみぞ知るってやつですね。

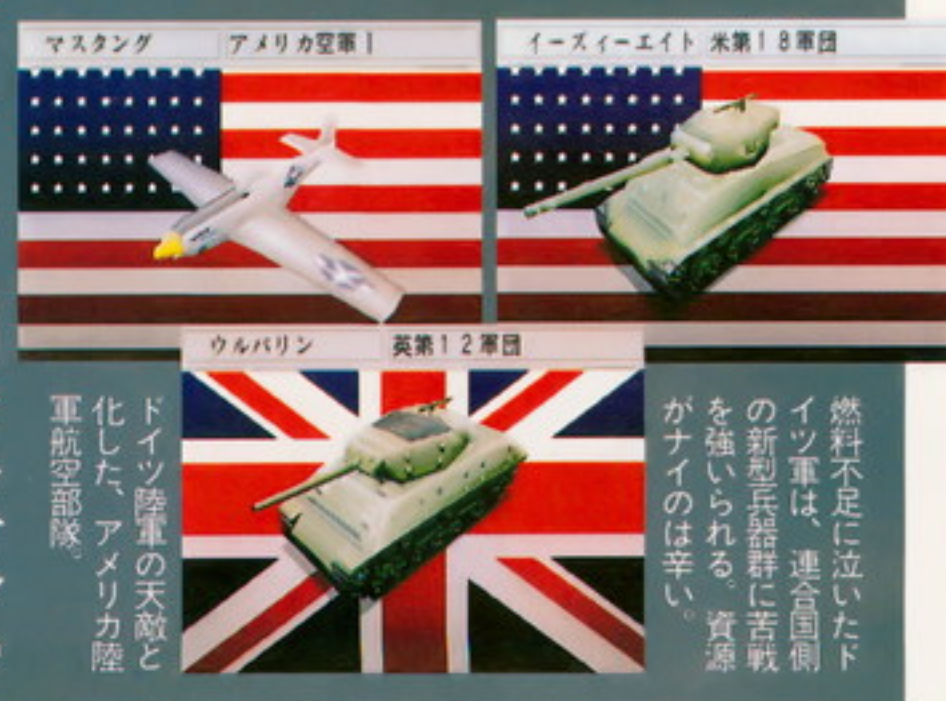
さてそんなことを信じていたドイツの総統は、麾下の優秀な将軍の反対を押し切り、当時の戦況を無視した本作戦を立案します。それは、アルデンヌの森を越え、すでに連合軍の手に落ちた都市アントワープを占領、連合軍30個師団を撃破するというものでした。あのフランス占領時の栄光を再現しようというわけです。

しかし、この戦いは始まる前から問題が山積していました。つまり燃料が足りない。兵士の練度が低い。航空兵力の劣悪などなど。しかし、作戦は強行されてしまったのです。なんで？まず、この季節は天候が悪く、連合国軍の制空権の問題もある程度は無視できたこと。また、戦線の正面にいるアメリカ軍はいずれも疲労した部隊か、もしくは新参の部隊のみで、突破が可能と思われたことなどが挙げられます。

でも結果は無惨なものでした。ドイツ軍は目的を達成できなかったばかりか、この戦いにより貴重な機甲戦力を失い、ソビエト戦に振り向けるべき戦力も失ってしまったのでした。当時のドイツ軍の練度は、総統が考えていた以上に弱体化していたのでした。また、言い方は悪いですが通信手段に劣っていた1940年当時のフランス軍と、機械化の進んだアメリカ軍を同等に考えたのも甘かったのかもしれません。

ドイツ軍にもっとも近いのはアメリカ第5軍。新兵の率が高く、かなりの苦戦を強いられたと言われている。

多大な戦力を投じ何ひとつ得るものなく終わった本作戦。ヒトラーの威信も地に墜ちた？

マップNo.25「秋の霜作戦」より

ドイツの反攻を打ち砕け！

燃料不足に泣いたドイツ軍は、連合国側の新型兵器群に苦戦を強いられる。資源がナイのは辛い。

ドイツ陸軍の天敵と化した、アメリカ陸軍航空部隊。

歴史訪問　Vol.5　オットー・スコルツェニー

ドイツには高名な将軍が多くいるが、彼はちょっと違う意味で有名な人物だ。つまり、実戦での高級指揮官といった立場の人物なのである。もともとは空軍を志願していたが不採用となり、アドルフ・ヒトラー連隊へ入隊する。つねに冒険的な任務を熱望していた彼は、1944年、イタリアの反対勢力の捕虜となり監禁されていたイタリア・ファシスト党首ムッソリーニの救出作戦に成功、一躍有名となる。そして「ラインの守り作戦」では特殊部隊を率い、アメリカ軍の後方攪乱の任務に就いたのである。

頬傷が印象的で、いかにも歴戦の勇士といった感じ。戦後は実業家に転身。

ウォー・シミュレーションは不滅なり！

「千年帝国の興亡」はもっと遊ぶことができるはず！

シミュレーションファンよ集まれ！

今回は読者の方々からのおハガキを紹介させていただきます。短期間連載にもかかわらず、お便りをくださった皆様、有り難うございました。いろいろな意見をうかがうことができて参考になりましたし「千年帝国の興亡」がどんなユーザーの方々に親しんでもらっているのかも、よく知ることができましたね。

でも、みんなドイツが好きね(笑)。戦車はもちろん、航空機も戦艦も人気がありますねぇ。ドイツ軍が人気があるのは、三國志で劉備が大人気を誇るのと通じるものがあると思えるのですが。つまり強いけど、最終的には負けるとこが同じ。まぁ、悲壮美っていうんでしょうか？　勝手な言い分ですけどね。でも、第２次大戦でドイツが勝つと少し後が怖い気が(笑)。

「千年帝国の興亡」を愛する方々から色々なお便りをいただきました

このゲーム内で過大評価されているユニットといえば、まず米軍の「T-95」と英軍の「トータス」だろう。

これらの車両は車体にあった出力のエンジンを使わなかったため、最大速度が20km/hにも満たなかった（T-95は最大時速13km）のに、ゲーム内の移動力は４以上ある。最大時速38kmのヤクトティーガーや40kmを予定していたE-100でさえ移動力は３だというのに……（マウスの移動力が３だというのはわかるが）。

逆に過小評価されているユニットは米陸軍の駆逐戦車「ヘルキャット」だろう。ヒット・エンド・ラン戦法に適した車両にするため車高をM10よりも低くし、装甲も薄くした結果、最大速度は80km/hにも達したのだが、ゲームではその速度が反映されず、M10よりも装甲を薄くした意味がなくなってしまった。移動力は７ぐらいあってもいいだろう

福岡県福岡市　P.N（公的抑圧）

（担）う～ん、本作で移動力が７となると、ドイツの「E-50」ぐらいしか思いつかないね。

アニマルキラーと呼ばれた名戦車なり

▲スターリン重戦車ですね。ゲーム上でこの戦車が登場するとパンター程度では歯が立ちません。真っ赤な背景に戦車が実によく似合っています。ペンネーム南斗ボムさんより。

質問しまーす。

①友人に聞いてみたところ、このゲームにはGPという隠れパラメーターみたいなものがあるらしいですが、なんですかそれは？

②陸軍ユニットにはカールやS・ティーガーはあるみたいですが、グスタフやV2ロケットはたまたナッターなどは出るのでしょうか？

③戦闘機等の名前の頭にBfやMeなどの文字がありますが、あれはなんの略ですか？　意味があるのでしょうか？

④史実についてですが、なぜドイツはあの弱いイタリア（マップに出てくると不安になるほど弱い）に技術提供はしなかったのでしょうか？　日本とは、金塊と引き換えにジェットエンジンの技術などを提供したという話を聞きますが、イタリアとはなかったのでしょうか。

⑤ドイツはなぜ不可侵条約を結んでいたソ連に侵攻したのですか？　「二兎を追う者は一兎をも得ず」という諺がぴったりの行為に見えてならないんですが、そこのところどうなんでしょうか？

東京都保谷市　村岸学様

（担）はい、では可能な限りお答えします。①についてですが、ストーリー分岐に関する内部パラメーターですが、画面には表示されません。ごめんね。②については、ナッターは登場します。グスタフは出ません。③は、基本的にその機体を開発・生産した航空機メーカーを表しています。ちなみにMeはメッサーシュミットの略称です。④はエンジンの提供などの形でいろいろやっています。地理的に近いので、技術より現物を提供したほうが楽だったのでしょう。⑤についてですが、ヒトラーはソビエトを短期間で撃破するつもりでした。そしてその後、英国を攻撃するはずだったのです。しかし、現実にはソビエトの短期撃破は失敗に終わり、果てしのない泥沼の戦闘を繰り返すことになってゆくのです。ヒトラーも二正面作戦は嫌っていたのです。

ミリタリーファンに喜ばれるようなマニアックな記事も悪くはないのですが、私は初心者向けのゲーム攻略中心の内容にしてほしいと思っています。このゲームはかなり複雑なのでビギナーにはツライです。だから、「ビギナー養成講座」みたいなのやってほしい。個人的なことをいうと、私は新しいマップに臨むとき、兵器の開発とか、生産とか、改造とか何をしていいか分からないので、有効な方法を教えてもらいたい。とにかく初心者のためになる記事展開をお願いしたい。

広島市安佐南区　P.Nまぐろ

（担）そうですね反省しています。「千年帝国の興亡」に関する記事は今回で一応終了となりますが、次回からの反省材料とさせていただきます。私の記事構成の不備で不快な思いをさせ、申し訳ありませんでした。

女性将校ですね。SS所属でしょうか？

▲勲章を山のようにぶら下げた女性将校。P.N／E氏の後輩さんからいただいたものです。彼女の付けている勲章は、どれも由緒あるものばかりだそうです。どれだけ、武勲をあげればすべて揃うのかな？

～AWW千年帝国の興亡をやるたびに思う疑問～

パンツァーリートは何と言っておるのだ!!

AWW、おもしろいですねぇ。今まで２回クリアして、今３回目です。やるたびに、パンツァーリートを聞くわけですが、何て言っているのかいつも疑問に思います。どんな事を歌っているのか教えてください。

青森県黒石市　P.Nパンツァーイェーガー

（担）クリア２回ですか凄いですね。さてどんな事を歌っているのかですが、ちょっと調べられませんでした。ごめんね。でも、結構勇壮な内容ばかりだと思いますよ。とくにUボートなんかは、ね。

それは５月30日の深夜1：30過ぎに起きた。オレは中間テストの勉強をし、弟が「千年帝国の興亡」をやっていた。

弟がいきなり入ってきて「兄ちゃん、変だよ来て」と言ってきたのでテレビのある部屋へ行った。そこで、見たものは、

ERROR G 0016　TIMEM OUT
DIRECTORY　HOME
FILENAME　BKSO

と映っているテレビ画面だった。辞書で調べたが意味不明でありそして中間テストの時間が吸い取られるだけだった。（中略）

お願いします。なんですかこれ。気になって寝れねっすよ!!　おしえて～！

東京都練馬区　西畑俊介

（担）ごめんなさぁい。自分にもわかりませ～ん。一体どうしちゃったんでしょうね。自分は、かれこれ80時間ぐらい本作をやっていますが、一度もこうしたことに出会ったことはありません。その意味では、弟さんは非常に稀な経験をしたといえるでしょう。運の善し悪しは別としてね。

～最後に～

さてホントーに最後の最後となりました。面白く、かつマニアでない人にもわかる記事を目指していたつもりですが、みなさんはどう感じたでしょうか？　個人的にはいろいろ勉強させていただくことがあり、大変参考になりました。本作の続編がでるといいなぁ、

Just Meet élf

エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ～ん

SAKURAKO SUGIMOTO
YUI NARUSAWA
同級生
One Side
DŌKYUSEI
DŌKYUSEI
Another Side

今夜は夢でも君に会いたいです

同級生2オリジナルまくら

そろそろ寝苦しい季節がやってきたね。そこで快眠グッズとしておススメしたいのが「同級生2」のまくら。絵柄は唯と桜子の2人で、表裏両面にプリントされている。ちなみに長さは約90センチと、けっこう大きいので裏(写真左)を自分の方に向け、抱き枕のようにして顔を埋めると、もう幸せ♥ きっといい夢見られそう……。汚れるのがいやでビニールに入れたまま使う人も多いかもね。値段は1つだと各10,800円、セットだと19,800円(ともに送料・税込)だ。

いや～ん、ほしいって方々は…

都内近郊に住んでいる人なら直接エルフショップに出向いて購入するのが一番早い。行けない人は通信販売が便利だ。住所、氏名、希望商品名、希望個数を別紙にはっきりと書いて現金書留で送金するのだ。在庫確認などはページの下にあるユーザーサポートまで問い合わせればOK。あて先は……
〒166　東京都杉並区梅里1-7-7
新高円寺ツインビル1F (株)エルフ　通販係まで

エルフ伝言板

以前にもお知らせした「下級生ピンズコレクション」だけど、6月末より発売で～す!! 大変お待たせしました。おなじみ門井亜矢先生自らの描き下ろしで、エルフお勧めの逸品! 下級生の女の子達が全員集合でのフルパッケージだから、ファンのみんななら必須アイテムですヨ!! 待ちに待ったピンズコレクションは6月25日発売。ちなみに、値段は4,800円(送料・消費税サービス)。どんな絵柄だったかな～、という人はP199のプレゼントページに写真が載っているので見てね。そっちのページでは太っ腹にも3名様にプレゼントをいただいたのだぁ～。　(編集部)

卯月学園掲示板 6月20日(金)

静岡県・八十八騎

門井先生より
奈々ちゃんのうきゃ♥って
カンジがでていてGood!
です。かわいい～♥。亜矢。

東京都・海神　了

門井先生より
今の季節にバッチリですね。
しかも門井のベスト2キャラ、
みこちゃんと愛ちゃん。
まさにツボをつかれた! 亜

Tamaのつぶやき

下級生のイラストを送ってくれたサタマガ読者の皆さん、どうもありがとうございま～す。み～んな可愛くて思わずニッコリしています! そうそう、前回掲載したスタッフ募集にもエルフにたくさんの応募がありました。現在も随時募集中ですので、熱意ある皆さんの応募待ってま～す。このコーナーで皆さんとコミュニケーションがとれて、Tamaもホントにうれしいです。今後もいろいろな情報を掲載するので、よろしく!

18歳未満はお断りよ～ん

SFC、PCエンジン、サターンと移植された機種も多い。

●同級生●

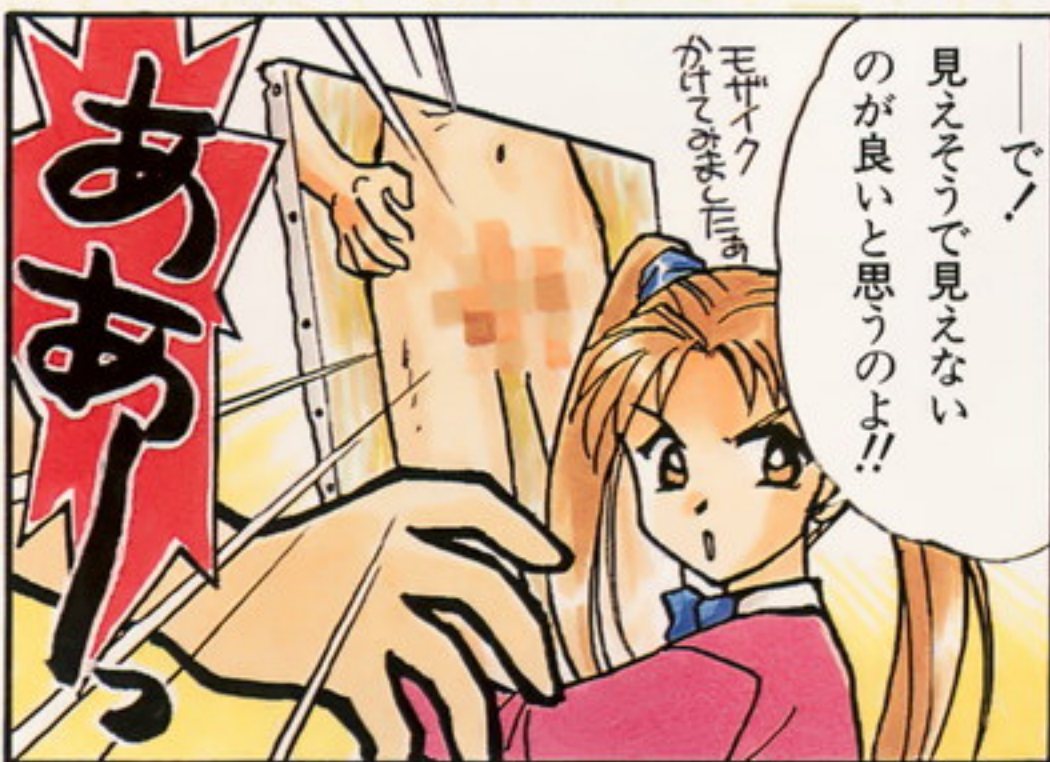
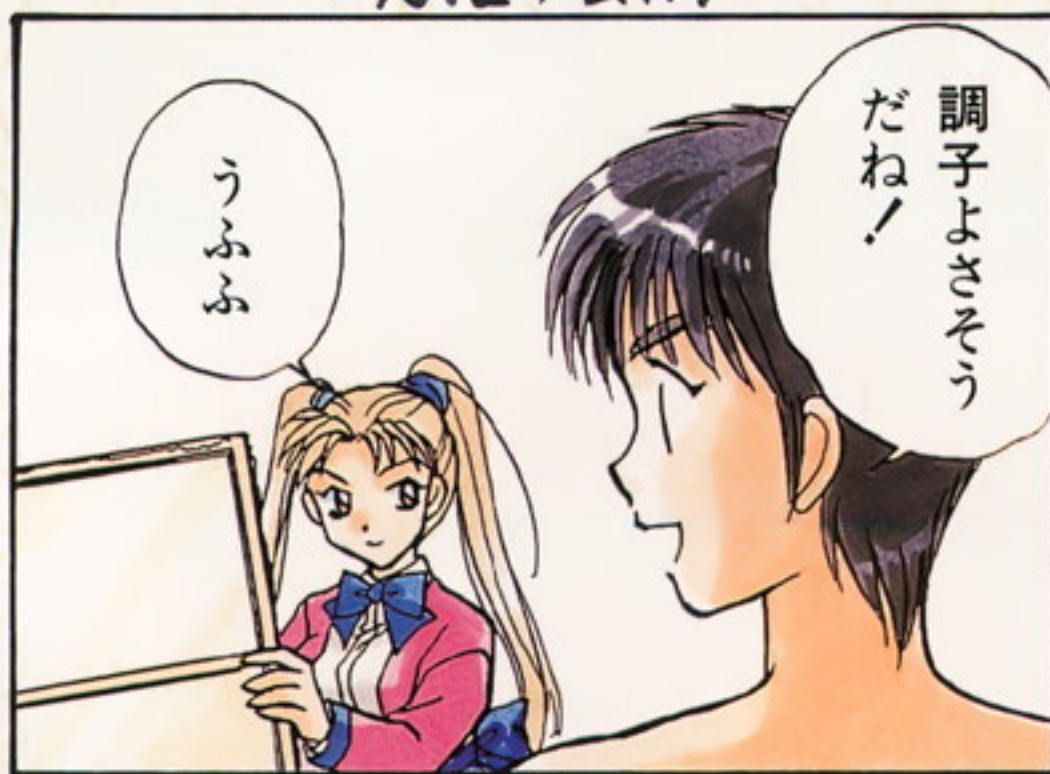
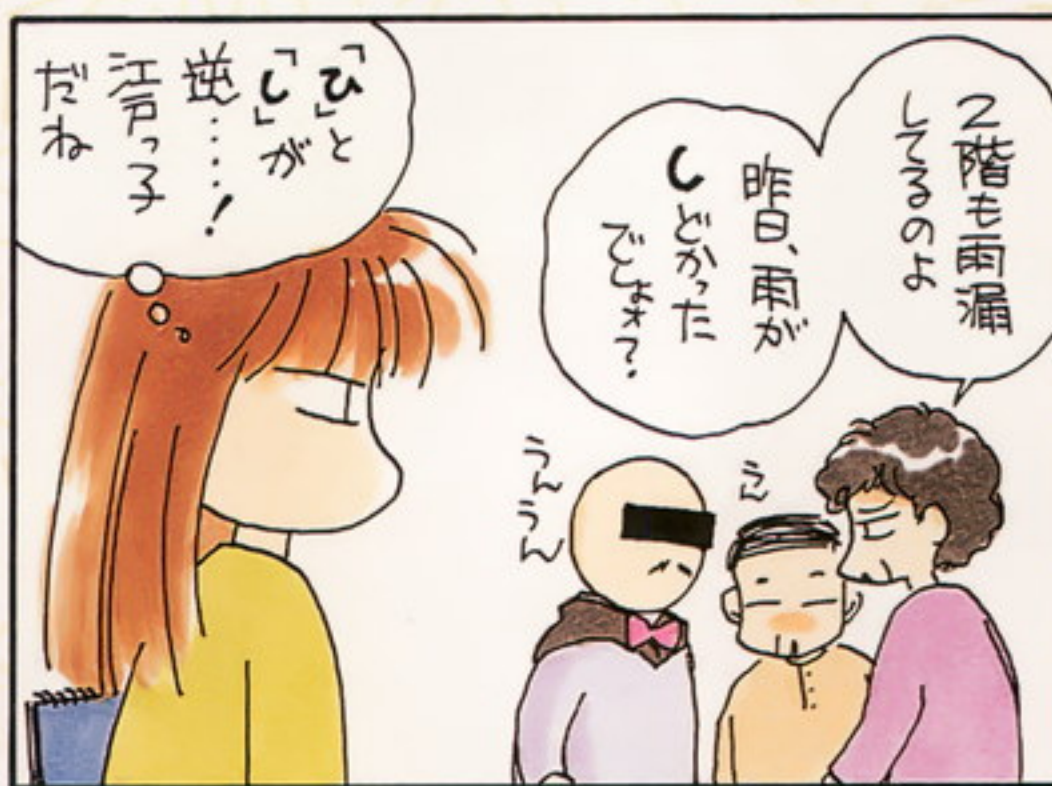
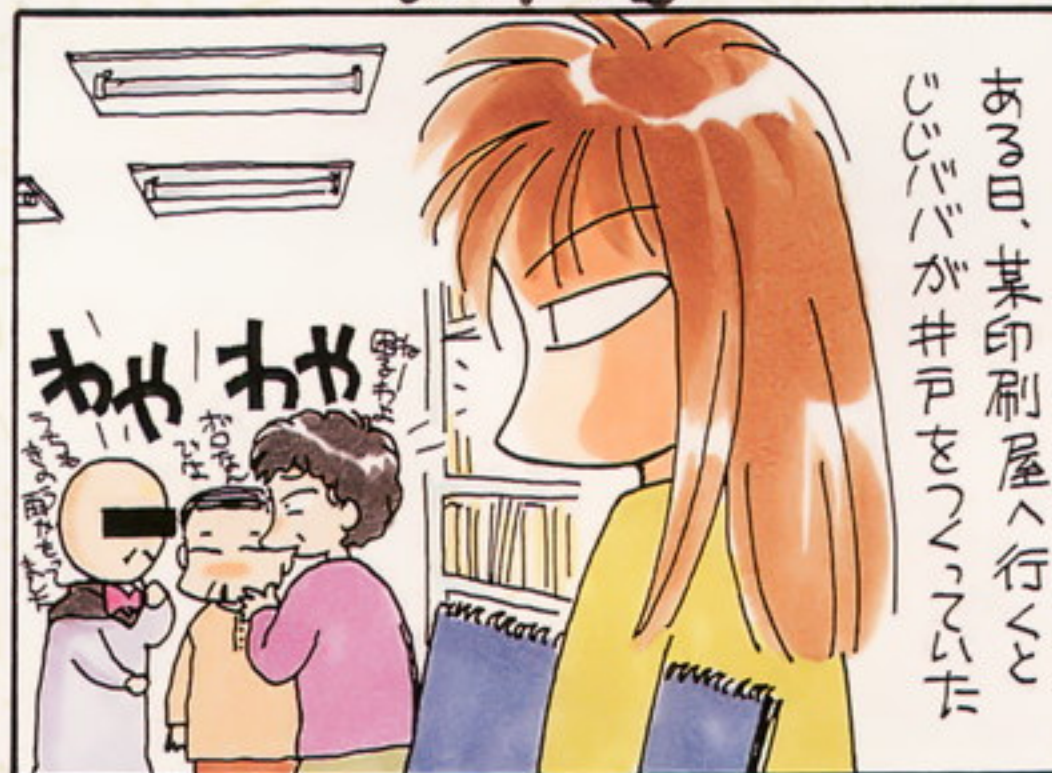
'91に発売され、90年代恋愛ゲームのスタンダードの地位を築いた名作。13人の女の子との恋は"ひと夏の～"と言ってしまうにはあまりに甘く、せつない。ウイットに富むセリフ回しと、ひとくせあるゲストキャラは「下級生」でも健在だ。

エルフからのプレゼント

今回のプレゼントは左でも紹介している「同級生」のテレカを5名様に。実は担当自身、同社のテレカのなかでも特に気に入りの絵柄だったりするのです。
あてさきは……〒103　東京都日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「ジャストミートエルフ7/4号」係まで。締め切りは7月5日(木)の消印有効。必ずこのコーナーへの意見、感想を書いて送ってね。

エルフユーザーサポート……03-5377-0954/10:00～18:00(月～金)
エルフホームページ……http://www.elf-game.co.jp

Welcome to 門井亜矢World

う～み は～白 い～な～♪ RPGってよくおしめ様が囚われるけど、なんか助ける止血でもあるのかな……。ちと江戸っ子モードでキーボード叩いてみました(お粗末)。

第12回目かしら

門井先生の描き下ろし4コママンガが読めるのはサタマガだけ!!(かもしれない…)

究極の芸術

江戸っ子

門井先生に励ましのお便りを出そう!

下級生のポスタードリームの原画描き下ろしがピークを迎え、超大変な門井先生にみんなで励ましのお便りを出そう。プレゼントのあて先に「門井亜矢先生」係で。まってるよん。

Welcome to 門井亜矢World 第12回／おわり

☞ 指切り神社サマータイムを実施！ みこ 門限4時で、花の女子高生がつとまるのか!?

デ・ラ・GAMEWARE

DJ.NAMo(26)

「ソニック ジャム」を遊んで思い出したのですが、マイルスのスピンダッシュ時の姿って、手塚治虫の名著「火の鳥・太陽編」の主人公が食べていた無菌ネズミのフライに似てますよね？ まあ、どうでもいいんですけど。

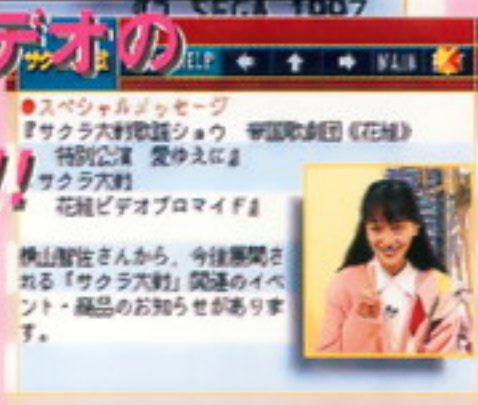
GW5号はまぶしいほどにサクラ色

GW5号の裏の目玉ともいえるのが、「サクラ大戦」関連の情報の充実ぶり。プレミア度の高いグッズもついているというから、この際ファンは四の五の言わずに買っちゃいましょう。

27日のGW5号発売を前に、改めて声を大にして告知しておきましょう。今度のGWには、通常版以外に“特別版”なるバージョンが用意されているのです。値段は通常版と同じであるにもかかわらず、特殊なプレゼントキャンペーンに対応しています。しかもその題材が、全国500万（推定）のサターンユーザーの圧倒的な支持を得ている「サクラ大戦」というから、恐れ入ります。ソフトに同梱されている「サクラ」のオリジナルトレーディングカードは、他の手段ではほぼ入手不可能な貴重アイテム。ディープなファンを自称するユーザーならばぜひ手元に置いておきたいですよね。

肝心のGW本編でも、攻略ビデオコーナーで「サクラ」が大々的に取り上げられているほか、コンテンツ間移動中のロード画面でも関連映像がいくつか用意されています。こりゃーいろんな意味で見逃せませんね！

サクラ攻略ビデオのムービーも見逃せない!!

ゲーム攻略ビデオのコーナーでは、「サクラ」のビデオのおいしいトコロをダイジェストで見られるのだ。

サクラとわし

わしことNAMoは、この「サクラ」に関しては笑ってしまうほど接点がありません。メジャーな作品に対するアンチ精神のせい？ それとは少し違います。かといって、単純にゲーム世界に興味がないわけでもありません（大正時代とか袴とか、いいじゃないすか）。

あ、ひょっとしたら、制作スタッフのサービス精神を、重荷に感じちゃっているのかもしれません。あそこまで親切にされると、なんだか「しものお世話」までされているみたいで、逆に気恥ずかしいかもしれません。トホホ。

マニア泣かせのトレーディングカード

全9種類

全9種類でホログラフ加工が施された、GWオリジナルカード。ソフトごとにランダムで3枚入っているとのこと。

しかもサクラのジグソーパズルが当たるキャンペーンも開催中！

ソフトに同梱されているチラシの応募券を官製ハガキに貼ってゼネラル・エンタテイメントに送ると、抽選で「サクラ」の市販ジグソーパズル（下の3種類の中のいずれか）が合計350人に当たるプレゼントキャンペーンも見逃せない。未入手の人はこの機会に！（期間は6月27日から7月31日の当日消印有効）。

A賞50名

B賞100名

C賞200名

GW制作スタッフは語る

GWのシステムまわりや各種コンテンツの制作に直接携わってきた皆さんに、つれづれと語っていただきました！

メインプログラマー 松山さん

ディスク容量の調整に苦労されたそーです。

主にGW全体を管理する部分のプログラムを担当しています。５号ではコンテンツの移動中画面が32,000色表示になっているので、そのぶん少し重くなっているかもしれません(笑)。「世界征服株式会社」では企画の段階から好き勝手やらせてもらいました。週末に発生するイベントとか。今後は１つのゲームでいろんなジャンルが楽しめるものを作ってみたいですね。

プログラマー 乱橋さん

ミニゲームは氏によって魂を吹き込まれた。

２号からGW収録のミニゲームを担当しています。私はX68000からプログラミングを始めたんですけど、サターンの印象は、開発はそれほど難しくないけど、クセのあるハードという感じですね。基本的にはデザイナーの注文どおりにプログラムしていますが、「ここはこうしたほうがいいんじゃないか」というところはある程度意見を通しています。

グラフィック＆プログラマー 川久保さん

５号でついに宇宙に飛び出したメルコたち。

「エジホン」をメインで担当しています。３号以降のデモやミニゲームの企画やデザインをやっているんですけど、ああいうバカみたいなノリが好きなんです(笑)。個人的に好きなゲームは、バカゲーじゃないんですけど、メガドライブの「エコー・ザ・ドルフィン」。セガハードは、マークⅢの頃からつきあってますんで(笑)。

開発部 ディレクター 原さん

「ビピット５」のシステムは、“輪投げをしながら釣りゲーム”という発想から生まれました。開発期間の短さは相変わらずですが、今回は「ガールズコレクション」の取材に同行できたのが、いい息抜きになりましたね(笑)。今後としては、表面的な派手さはなくても、人の心に訴えかけるようなゲーム作りができればなと思っています。

「なんかヘンだけどいいなあ」というものを心がけたという「ビピット５」。

「とるとるマーブル」には協力という形で参加。

開発部 デザイナー 江川さん

５号では「ガールズコレクション」の監修の他に、「世界征服株式会社」のデザインとグラフィックをメインで担当しています。「世界…」は、小さい頃の夢が世界征服、宇宙一になってやる、でしたので、このような設定に(笑)。ちなみにこのゲームには、隠れキャラならぬ隠れ怪人が用意されています。個人的には、これを発展させたゲームを作りたいですね。

ＯＰ画面の地球を包んでいる手は、デジカメで撮影した氏の手を加工したもの。

女の子の配置に氏の趣味が反映されている!?

宣伝部 森さん

GWを世に広めるため日夜がんばってきました。ショップの皆さん、よろしくお願いします。

GWがここまでサクラ色に染まるとは、意外でしたね。これからはこういったプレミアム路線に行くんでしょうか。今後の動向を静かに見守っていきたいと思います。さて次回は発売後のフォロー記事ということで、収録ゲームのちょっといい話なんかを中心にお送りしたいと思います。チェリオ！

GWスタッフコラム

text: 樋口泰人

３歳になる娘にせがまれて、某テレビ局の子ども番組のビデオを買ったのだが、以来娘は飽きることなくそのビデオを見続けている。親としては、健康面が当然心配になる。眼のためにいいはずがないのである。そこで何とかテレビの前から娘を遠ざけようとするのだが、それもどこか虚しい行為のように思えてくる。現代を生きる子どもにとってみれば、このように電子信号に囲まれて暮らすことが自然なのだ、という思いがあるからだ。変わりゆく自然に対して、親のできることは限られている。そこでの知恵を身につけ生き抜いていくのは、あくまでも子どもたち。もちろん無事の成長を願う親の祈りは、彼らには届かない。悲しいが、そういうものである。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐に渡る。現在、自身の単行本を密かに準備中。

あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1　ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

※ハガキを採用された方にはサターンのソフトを１本プレゼントします。

※樋口氏のコラム中の写真はイメージであり、実際のご家族ではありません。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「THE LOST WORLD」速報第2弾！

SEGA AM R&D DEPT. #3

前号に引き続き今回も「THE LOST WORLD」の続報をお送りしよう。そして後半は「トップスケーター」キャラ別固有技パート2、JとKen-taだ！

THE LOST WORLD JURASSIC PARK™

リリース間近！新旧徹底比較！

●セガ
●7月登場予定
●ガンシューティング
●2人同時プレイ可能
●MODEL2基板

何から何まで違う"新ジュラ"

前号で第一報をお伝えした「THE LOST WORLD JURASSIC PARK」。ここでは実際に旧「JURASSIC PARK」と比較してみよう。

まずキャビネットは見ての通り、前作はライド型でシートごと激しく動く体感キャビネットだったのだが、今回は大きさから見た目も一新し、動きはしないものの、ボディソニックや3Dサラウンドを搭載するなど、より臨場感を高める方向性のものになっている。使用ボードに目を向けると、前作がシステム32だったのに対し、今作では最新のMODEL3ボードを使用。グラフィックがスプライトからCGになったのが最大の違いで、恐竜自体の動きもより滑らかに迫力あるものになっている。ガンもマシンガンからハンドガンへ変更された。

旧 JURASSIC PARK

キャビネット

シート部分が激しく動くライド型キャビネット。「レイルチェイス」シリーズと同じものだ。

当時、これはこれですごかったシステム32による画面。

ガンは弾切れのないフルオートという点にも注目！

新 THE LOST WORLD

キャビネット

可動タイプではないが、大型化したうえ音響設備が大幅に強化された。サラウンドによる振動がプレイヤーを揺さぶる！

MODEL3ボードを駆使した美麗なゲーム画面。

静止画ではわかりにくいが、動きの違いは歴然。

大迫力のオープニングを見よ！ THE OPENNING MOVIE

「THE LOST WORLD」のオープニング画像がコレだ。まるで映画のよう！　と思ったキミはスルドイ。実はこのオープニング、実際に映画で使われたものを忠実に再現しているのだ。ムーディーかつ大迫力のこのオープニング、まさに一見の価値アリだぞ！

SOMETHING
HAS

※画面写真は開発中のものです。

THE LOST WORLD JURASSIC PARK PRODUCER INTERVIEW

AM3研のガンシューティングゲームを多数プロデュースする熊谷さんに、「THE LOST WORLD JURASSIC PARK」の魅力と開発状況などをうかがったぞ。

ゲームは映画を超えるか!?

──まずは現在の開発状況から。

熊谷■ステージが全部で5ステージあるんですけど、現時点でその5分の4くらいという感じですね。デザイン的なものはほぼ作業が終了して、これからソフトのほうの調整段階です。

──「THE LOST WORLD」の開発のきっかけというのは？

熊谷■うちの社長とスピルバーグが仲良しでして(笑)、それでまた映画の『ロスト・ワールド』が制作されるという情報を得たので、うちからもぜひやらせてほしいと。それでかなり前倒しに始めることができたんですよ。それなら映画と同時公開を目指そうってことで、当初からスケジュールを重視してきました。なおかつクオリティも映画に近づけたかったのでMODEL3になりました。

──本作の一番のウリは？

熊谷■一言でいうのは難しいんですけれど、これまでのCGボードでは動物などの有機的なものの表現がすごく難しかったんです。今でこそ人間の表現に関するノウハウの蓄積が始まった感じはありますが、今回のような恐竜などの生き物の表現は、MODEL3でようやくなんとかなったという感じなので、見どころはその辺ですね。「家庭用にはまだまだ追いついてもらっちゃ困るぜ！」って意気込んでやってますよ(笑)。

──キャビネットも今回大きな特徴の1つですよね？

熊谷■そうですね。大きなシートにウーハーを仕込んで暗くして、これって、考えてみればそんなに複雑なシステムじゃないですよね。でも、プロトタイプをベニヤ板で作って、中でいろんなゲームをやってみたんですが、どのゲームをやっても面白くて。相乗効果を狙ってこの筐体向けにちゃんとサウンドのコーディネートをすれば絶対いける！　ということになって、筐体の方向性が決まったんです。

──ゲームのシステム的に関する苦労点などはありますか？

熊谷■今回苦労している点はですね、恐竜は別に弾を撃ってくるわけではないし、要するに人に襲いかかる動物ですよね。それで、その恐竜たちが実際に自分のところまで来てダメージを与えるまでにかなりタイムラグがあるんですけど、その中で、実際にプレイヤーに危機感を与えていくところにかなり苦労しましたね。

──ゲームの肝の部分の恐竜ですけど、やっぱり恐竜の資料とか集められて？

熊谷■ええ。映画を制作してる会社から実際の恐竜のデータなどはいただきました。あと、昨年の9月ごろにデザイナーやディレクターとユニバーサルスタジオに行ったんです。それで映画の方でもギミック部分とCG部分とがあるんですけど、ギミックを作っているスタンウィンストンスタジオというところを訪問しまして、実際に実物大の恐竜を観察させてもらいました。で、担当者に話を聞いてみると、彼等はサファリパークみたいな巨大な動物園に行って、ゾウとかキリンとかの動きを研究して、実際に恐竜のモーションを作ってるそうなんです。私達も「動物」のビデオを参考にしました。

──ということは実際に映画に出てくる恐竜がゲームに出てくるわけですね。

熊谷■そうですね。あと、もちろんユニバーサルスタジオの映画のセットの中なども見学しましたし、映画を制作してるスタッフたちからのアドバイスも受けていますので、ゲームの中で映画の雰囲気はかなり忠実に表現できてると思いますよ。

──ゲームのほうは、実際の映画のストーリーとは関係あるんでしょうか？

熊谷■いや、これは皆さんご覧になるでしょうから映画のストーリーはちょっといえないんですけれど(笑)、映画を見てゲームをやっても、映画を見ないでやっても、どちらが先でも感覚的なズレはないと思いますよ。ただ、最後にゲームのエンディングを見ていただければわかるんですが、ちゃんと映画にバトンタッチしていく形になってますから。ですから、そうですね、ストーリー的には映画の2時間なら2時間の中で、その前半部分のおいしい所をゲームにしたと考えていただければ。

──それで映画の主人公を助けに行くという設定になってるわけですね？

熊谷■そうですね。映画と同じ時間帯に起こっている別の世界と考えていただければ。あ、でも決してゲームを最後までやったからといって「なんだ映画のストーリー中途半端に教えるなよ」とか、そういう不満は出ないように作ってあります(笑)。

──AM3研初のMODEL3作品ですよね？

熊谷■そうです。きっとビックリするような映像をお見せできると思いますので、映画共々楽しみに待っててください。

PRODUCER
熊谷美恵
MIE KUMAGAI

「レイルチェイス」シリーズから「ガンブレードN.Y」など、ガンシューティングならおまかせの名プロデューサー。元ガンブレ隊、隊長。

きっと"スゴイ！"と言ってもらえると思います

SURVIVED

INSERT 2 COINS
CREDITS 0

to be Continued…

キャラ別固有技大公開！ パート2

トップスケーター

TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING

●セガ●稼働中●体感(スケートボード)●MODEL2基板

Ken-ta

●本名:kenta Kuhara●性別:male●身長:154cm●体重:45kg●血液型:AB●年齢:15●スポンサー:AIR WALK

小ぶりな体とその小生意気な表情から、女性プレイヤーに人気のあるKen-ta。ここでの「小ぶり」というのは非常にプレイヤーにとって都合が良く、AshやＪなどの大柄なキャラに比べて、視界が良いという大きなメリットを持っている。トリックもダイナミックというよりはコミカルで小気味よい技が多く、そこがまた乙女心をくすぐるのか!?

デザイナーからひとこと

開発途中、このキャラクターはリックと呼ばれていたんですよ。菅野が背中に背負っている“リュック”を“リック”と自信を持って話してたんでね。僕は“リック”って言う名前になると思ってましたけど。

両手でボードをつかんで前方に伸ばすRocket Air。こういう茶目っ気のあるトリックはKen-taだからこそ許される技だ。

Ollieしながらボードを回転させてMuteするという、グレードこそBランクなものの見応えは十分にあるトリック。バンクで前入力ね。

Ken-taの振り向きトリックは、振り向いて懐かしのヨーヨーをするというもの。小道具を使うキャラは他にいないのでインパクトは大。

トリック名にKen-ta Specialとあるように、Ken-ta使いならぜひメイクしたいのがコレ。入力はロール＋フロントと難しいぞ。

入力方法	グレード	トリック名	特徴
Ken-ta固有トリック（ジャンプ台）			
右ロール＋バック（or左ロール＋バック）	D	Air Walk	空中で歩く動作をする
	C	Nollie B/S 180 Kickflip	Nollie B/S180しながらKickflipする
	B	Great Air Walk	Air Walkより長く歩く動作をする
	A	Super Pop to Indy	OllieしながらボードをA激しく回転させIndyする
	S	B.1.Q	空中でボードをドロップキックする
右ロール＋フロント（or右ロール＋フロント）	D	Inward Heelflip	内側にHeelflipで１回転させる
	C	YoYo360	回転して体が後ろを向いたときにヨーヨーをする
	B	Nollie B/S 180 Double Kickflip	Nollie B/S180しながらDouble Kickflipする
	A	Rocket Air	空中でボードを両手でつかみダイビングポーズをする
	S	Ken-ta Special Hand Varial	後ろ向きでボードを両手でつかみ、激しくボードを回す
右ロール→左スライド（or左ロール→右スライド）	E	”I”	自分の体で英文字「I」を表現する
Ken-ta固有トリック(バンク)			
右スライド（右側バンク時）	E	F/S Chickenwing	右バンクで変形のF/S 360 Indyを行う
	D	F/S 360 Nose Grab	F/S 360しながらNose Grabする
	B	F/S 540 Nose Grab	F/S 540しながらNose Grabする
	S	F/S 720 Nose Grab	F/S 720しながらNose Grabする
右スライド（左側バンク時）	E	F/S Alley-Oop Chickenwing	右バンクで変形のF/S Alley-Oop 180 Indyを行う
	D	F/S Alley-Oop 180 Nose Grab	F/S Alley-Oop 180しながらNose Grabする
	B	F/S Alley-Oop 360 Nose Grab	F/S Alley-Oop 360しながらNose Grabする
	S	F/S Alley-Oop 540 Nose Grab	F/S Alley-Oop 540しながらNose Grabする
左スライド（右側バンク時）	E	B/S Alley-Oop Chickenwing	右バンクで変形のB/S Alley-Oop 180 Indyを行う
	D	B/S Alley-Oop 180 Nose Grab	B/S Alley-Oop 180しながらNose Grabする
	B	B/S Alley-Oop 360 Nose Grab	B/S Alley-Oop 360しながらNose Grabする
	S	B/S Alley-Oop 540 Nose Grab	B/S Alley-Oop 540しながらNose Grabする
左スライド（左側バンク時）	E	B/S Chickenwing	右バンクで変形のB/S 360 Indyを行う
	D	B/S 360 Nose Grab	B/S 360しながらNose Grabする
	B	B/S 540 Nose Grab	B/S 540しながらNose Grabする
	S	B/S 720 Nose Grab	B/S 720しながらNose Grabする
フロント	D	Handflip	手を使ってボードを回転させる
	B	Pop Flip to Mute	OllieしながらボードをA回転させMuteする
キャラクター半固有トリック(ジャンプ台)			
右ロール→右スライド	E	F/S 180 Nose Grab	F/S 180しながらNose Grabする
	D	F/S 360 Nose Grab	F/S 360しながらNose Grabする
	C	F/S 540 Nose Grab	F/S 540しながらNose Grabする
	B	F/S 720 Nose Grab	F/S 720しながらNose Grabする
	A	F/S 900 Nose Grab	F/S 900しながらNose Grabする
	S	F/S 1080 Nose Grab	F/S 1080しながらNose Grabする
右ロール→左スライド	D	B/S 360 Nose Grab	B/S 360しながらNose Grabする
	C	B/S 540 Nose Grab	B/S 540しながらNose Grabする
	B	B/S 720 Nose Grab	B/S 720しながらNose Grabする
	A	B/S 900 Nose Grab	B/S 900しながらNose Grabする
	S	B/S 1080 Nose Grab	B/S 1080しながらNose Grabする
左ロール→右スライド	D	F/S 360 Indy	F/S 360しながらIndyする
	C	F/S 540 Indy	F/S 540しながらIndyする
	B	F/S 720 Indy	F/S 720しながらIndyする
	A	F/S 900 Indy	F/S 900しながらIndyする
	S	B/S 1080 Indy	B/S 1080しながらIndyする
左ロール→左スライド	E	B/S 180 Indy	B/S 180しながらIndyする
	D	B/S 360 Indy	B/S 360しながらIndyする
	C	B/S 540 Indy	B/S 540しながらIndyする
	B	B/S 720 Indy	B/S 720しながらIndyする
	A	B/S 900 Indy	B/S 900しながらIndyする
	S	B/S 1080 Indy	B/S 1080しながらIndyする
キャラクター半固有トリック(バンク)			
フロント	E	Late Shove-it	空中でボートをプロペラのように180度回転させる
	C	Big Spin to Indy	足の下で１回転半させたボードをIndyでつかむ
	A	Super Spin to Mute	足の下で２回転させたボードをMuteでつかむ
	S	Ultra Stalefish	足の下で激しく回転させたボードをStalefishでつかむ

J

●本名:Jake Smith●性別:male●身長:188cm●体重:81kg●血液型:A●年齢27●スポンサー:ETNIES

見た目からキワモノなので、いきなり使うには少々勇気が必要だが、Jしかできない様々なトリックは、“やっぱり変”としかいいようがないのが最大の魅力。背が高いため若干視界が悪くなるというデメリットはあるものの、その動きは一言でダイナミック。あとはJだけのスライドトリックがあるのも興味深いところだろう。

デザイナーからひとこと

このキャラが一番最初に固まったキャラクターじゃなかったかな。自分としても黒人キャラは絶対に盛り込みたかったので、イメージも一番最初に固まった感じかな。コースを一番最初に走ったのもJだったね。

左：股下から覗くというかなりナメた技。右：イケてる度は120%！

グレードAながら、かなりハデな動きをするOni Kickflip to Mute。

Jしかできない特有のスライド。当然ランダムなのでいつ出るかはわからない。

なぜ逆立ちまでする必要があるのかと問いかけたくなるトリック。超個性的だ。

入力方法	グレード	トリック名	特徴
J固有トリック（ジャンプ台）			
右ロール＋バック（or左ロール＋バック）	D	Nose&Tail Grab Shifty	ノースとテールをグラブしながら正面を向く
	C	Hoho Plant Air	空中でボードに逆立ちする
	B	J Spin	腰に手をあてながら1回転する
	A	J Twist	腰に手をあてながら2回転する
	S	F/S 720 Hoho Plant Air	空中でボードに逆立ちしながらフロントサイド側に720度回る
右ロール＋フロント（or左ロール＋フロント）	D	F/S 180 Double Grad	ボードのつま先側を両手でつかみフロントサイド側に180度回る
	C	J Air	回転して体が後ろを向いたときに股から覗く
	B	F/S 360 Double Grad	ボードのつま先側を両手でつかみフロントサイド側に360度回る
	A	F/S 720 Double Grad	ボードのつま先側を両手でつかみフロントサイド側に720度回る
	S	J Double B/S Grab 720	ボードの踵側を両手でつかみ反りながら720度回る
右ロール→左スライド(or左ロール→右スライド)	E	”C”	自分の体で英文字「C」を表現する
J固有トリック(バンク)			
右スライド（右側バンク時）	D	F/S 360 Mute	F/S 360しながらMuteする
	B	F/S 540 Mute	F/S 540しながらMuteする
	S	F/S 720 Mute	F/S 720しながらMuteする
右スライド（左側バンク時）	D	F/S Alley-Oop 180 Mute	F/S Alley-Oop 180しながらMuteする
	B	F/S Alley-Oop 360 Mute	F/S Alley-Oop 360しながらMuteする
	S	F/S Alley-Oop 540 Mute	F/S Alley-Oop 540しながらMuteする
左スライド（右側バンク時）	D	B/S Alley-Oop 180 Mute	B/S Alley-Oop 180しながらMuteする
	B	B/S Alley-Oop 360 Mute	B/S Alley-Oop 360しながらMuteする
	S	B/S Alley-Oop 540 Mute	B/S Alley-Oop 540しながらMuteする
左スライド（左側バンク時）	D	B/S 360 Mute	B/S 360しながらMuteする
	B	B/S 540 Mute	B/S 540しながらMuteする
	S	B/S 720 Mute	B/S 720しながらMuteする
フロント（右側バンク時）	C	Varial to Fakie	ななめ回転したボードをMuteでつかむ
	B	Double Kickflip to Mute	ボードをロール軸に2回転させてMuteでつかむ
	A	Oni Kickflip to Mute	ボードをロール軸に何回転もさせてMuteでつかむ
J固有トリック(スライド)			
スライド	―	J Rock Slide	ノーズとティル部分をつかみながらスライドするRock Slideの変形
キャラクター半固有トリック(ジャンプ台)			
右ロール→右スライド	E	F/S 180 Nose Grab	F/S 180しながらNose Grabする
	D	F/S 360 Nose Grab	F/S 360しながらNose Grabする
	C	F/S 540 Nose Grab	F/S 540しながらNose Grabする
	B	F/S 720 Nose Grab	F/S 720しながらNose Grabする
	A	F/S 900 Nose Grab	F/S 900しながらNose Grabする
	S	F/S 1080 Nose Grab	F/S 1080しながらNose Grabする
右ロール→左スライド	D	B/S 360 Nose Grab	B/S 360しながらNose Grabする
	C	B/S 540 Nose Grab	B/S 540しながらNose Grabする
	B	B/S 720 Nose Grab	B/S 720しながらNose Grabする
	A	B/S 900 Nose Grab	B/S 900しながらNose Grabする
	S	B/S 1080 Nose Grab	B/S 1080しながらNose Grabする
左ロール→右スライド	D	F/S 360 Mute	F/S 360しながらMuteする
	C	F/S 540 Mute	F/S 540しながらMuteする
	B	F/S 720 Mute	F/S 720しながらMuteする
	A	F/S 900 Mute	F/S 900しながらMuteする
	S	F/S 1080 Mute	F/S 1080しながらMuteする
左ロール→左スライド	E	B/S 360 Mute	B/S 360しながらMuteする
	D	B/S 360 Mute	B/S 360しながらMuteする
	C	B/S 540 Mute	B/S 540しながらMuteする
	B	B/S 720 Mute	B/S 720しながらMuteする
	A	B/S 900 Mute	B/S 900しながらMuteする
	S	B/S 1080 Mute	B/S 1080しながらMuteする
キャラクター半固有トリック(バンク)			
フロント	E	Kickflip	ボードをロール軸に1回転半させる
	D	Kickflip to Mute	Kickflipの後、Muteする
	S	Hyper Kickflip	ボードをロール軸に激しく回転させる

特別企画 第3回 悩めるスケーターを救え！

今回も「トップスケーター」に関する素朴な疑問&質問に答えていくぞ！

Q 上級2個目のCHECK POINT右の工事中の道路には飛び移れるの？

A ははーん、やっぱりキミもそう思ったね。結論からいえば「飛び移れませーん！」。なので手前のジャンプ台からいくら高いグレードのトリックをメイクしてもダメなのだ。確かに気になるポイントだけど無視していいぞ。

Q コーラ看板のトリックグレードはどうやって決まるの？

A イイところに目を付けたね！ でも過去の号で一応説明してるんだけどもう一度解説するぞ。コーラの看板は、ジャンプ台と基本は同じでトリックメイクするポイントがコース進行方向側の端ほどグレードが上がるのさ！

Q スライドから思った方向に降りるにはどうすればいいの？

A なかなかハイレベルな質問だね。実はスライドから思った方向に降りるようには、普通にプレイするのと同じように、右に降りたいならボードを左に、左に降りたいなら右にスライドさせてやればいいのだ。わかったかな？

Q サンチャン以外に隠しフィーチャーはないの？

A フッフッフ。これが小さなものから大きなものまで、たくさ～んあります。本誌でももうすぐ公開するので楽しみに待っててネ！ アッと驚くあんなコトや、え!? こんなのも!? といわんばかりの隠しネタは満載なのだ。

セガAM3研公認企画

電脳戦機バーチャロン XOVER クロスオーバー

Vol.18

This Week is Written by 鈴木ドイツ

バ光　　バ光

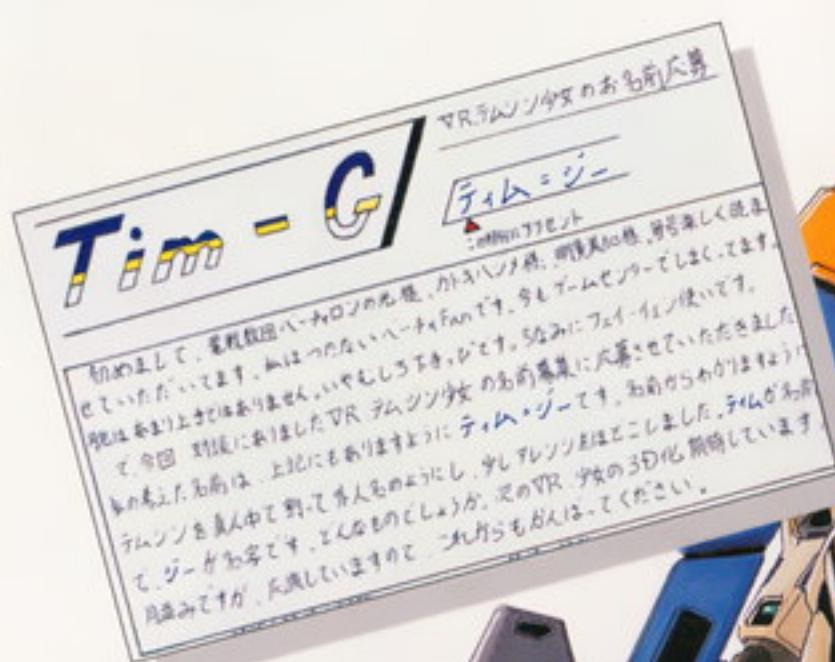
電戦教団 バーチャロンの光

VR.テムジン少女お名前決っ定〜!!

う〜て〜な〜！

いや、もう大変である。世間、つーかオレの回りだけの世界では某テレビアニメ『少女革命ウテナ』が大人気！ いや、違うな。「なんかあのアニメ、ちょっと見てくださいよ鈴木さん」とか、「どう思いますアレ？」とかいう意味でとかく話題の『ウテナ』。なんで？ なんで世界を革命しなくちゃいけないの？ なんで胸から剣が出る？ あの地黒の女誰？ みたいな。誰か『ウテナ』のこともっと教えて〜！ バキッ!! やめい！ ここはバーチャロン唯物教のバ光教団。他の話題は……まあするかもね。すわぁ〜て！ 大好評バ光教団総力企画“ドッキン!! らぶらぶバーチャロン”。前回のテムジン少女のお名前大募集に、10,000通を超える応募、どうもでした。え、10,000は超えてない？ 150通くらい？ ま、約10,000通の中から、明貴師匠、カトキ画伯の選んだ名前はァ！ Tim･G（ティム・G）！

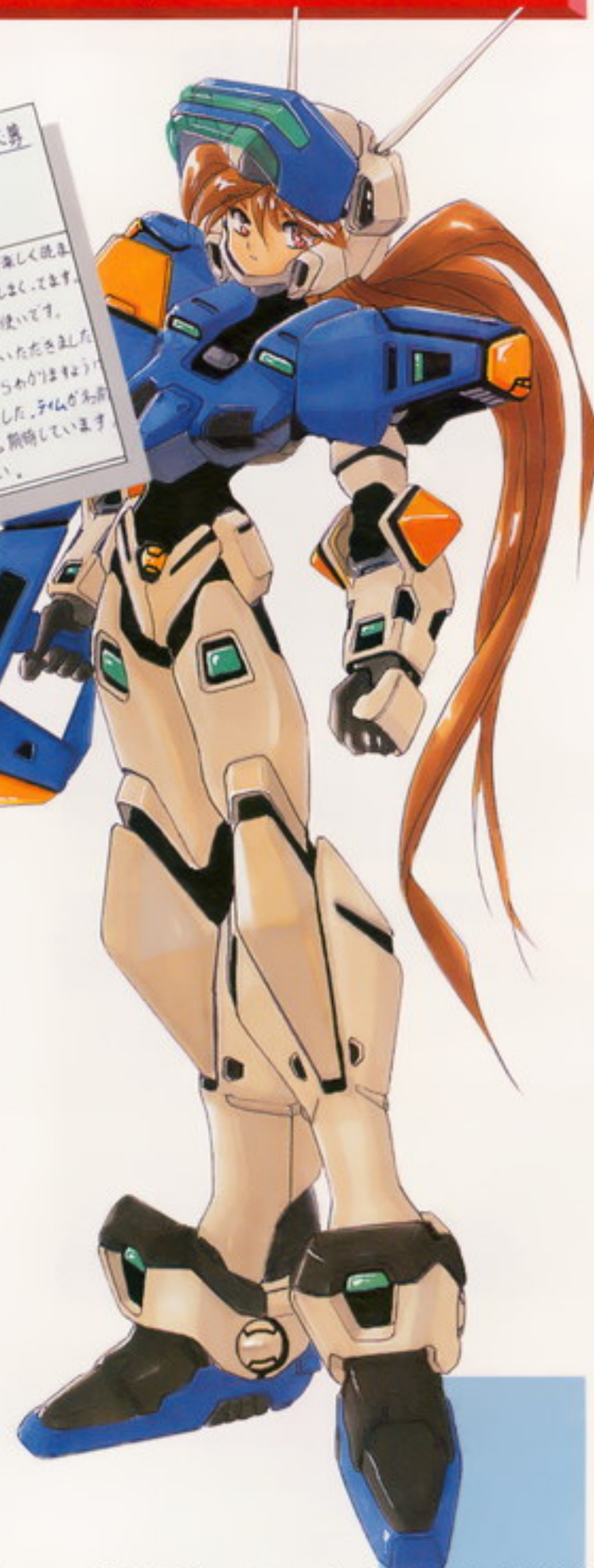
おめでとーござんす！ 大阪府の会社員。えー、PNないぞ。坂下に決定！ なに、「はじめまして。（中略）私はつたないバーチャFanです。ちなみにフェイ-イェン使いです。（中略）これからもがんばってください」というしごくまっとうなコメントだが、キミのセンスがいちば〜ん！ ただし、ティム・Gのアクセントはあくまで“ティ”につけること、という注釈つき。確かに、“ム”につけると、語感的に"ティム爺"となってしまってトム・ソーヤの冒険とかそういう感じである。確証はないが。でもGってなんだろ。ガンダム、ゲーンスブール……ゲルサドラかな！「テムリンがいいなあ……」 あ、カトキ画伯、そんなところに！ まあまあ、次回スゲークルマに乗れるから。「テムリンがいいなあ。あと天夢天夢（てむてむ）もいいなあ」 なんだ、ラブリーな趣味してやがるなあ。「あと、むじんちゃん」 あー、はいはい！ じゃあオレもティリスがいいや。つーことで、命名者坂下には約束のVR.テムジン少女セットとテレカを！ 次点の大阪府田中、神奈川県みるきぃぷりん☆、奈良県佃、福岡県高島、埼玉県栗原、和歌山県津根にもテレカをサービスぅ！ でもまだテレカできてないの。でき次第送るんで、待ってるよーに。また、今回の当選次点者は、喜びの声をイラスト、ダ洒落など持ちネタで表現し、ハガキでバ光教団まで寄せること。VR.少女テレカ全種類ゲットを目指して今後もみんながんばるよーに。今回逃した人も、今後ダブルアップチャンスあり！

Tim－G　ティム＝ジー

やっぱりお名前は"ティム"系が多かった。かわいいし、テムジンってすぐわかるもんね。しかし今後もこの潮流が続くかどーかは不明。

命名！

ティム・G

TIM－G

VR.VIPER II GIRL

鈴木ドイツ（以下 ド）■師匠～、明貴師匠！テムジン少女のお名前募集、くぉ～んなにハガキが来てやがりますよ！ で、バイパーII少女、どーなんすか？ もう、印刷まであと４時間しかないんですけどー。
明貴美加（以下 美）■むゎ～かして！ 今、海洋堂からキット買ってきたから。
ド■キットって、これから作るんかい！ イラストを描かんかい、イラストをををを！
美■あー、オレのバイパー～。
ド■イラスト描いたら、バイパーIIでも、綾波でも作らせたるわ！
美■いや、やっぱり立体造形が目の前にあるとないのとじゃ全然違うんだよね。
ド■あ、そうなの。じゃあ５分で作ってね、５分で。あ、こら、ポリパテ盛ってんじゃねーよ。ヤスリをかけるな～！
（２時間経過ァ！）
ド■師匠ぉ。あと２時間ですけどー、まさかバキュームフォームとかしてねーでしょーね。…っと！ なにやってんスかー！
美■いや、やっぱりプレイしてないと。オレもバイパーII使ってるからね。
ド■だからって、締切２時間前にサターン版「バーチャロン」やるなよ！ って、状況説明的なセリフだよなあ。
美■ほら、このジャンプしてるとこ。ここがいちばんかっこいいでしょ。バイパーIIってやっぱり空を飛んでるイメージがあるからねー。この、バッとジャンプしてハネが跳ね上がってるヤツ、これが描きたいよね。
ド■いや、そういういい話はおいしいんだけどね、締切２時間前にやるこたぁねーだろ！
美■このバイパーIIのね、ハネの裏側の緑の部分が好きなんだなあ。
ド■カメムシもハネの裏側は緑っスよ。
（そんなこんなで３時間経過ァァ！）

ド■あー、これじゃ歯医者で、「痛いときには左手を上げてくださいね」って言われて、いざ左手上げるると、「もう少しですから我慢してくださいね」って言われるのと同じだ！
美■なにそれ。
ド■ラチがあかない！
美■30分前か。さて、そろそろ……。
ド■描くの？ イラスト描くのかなっ!?
美■ドシュッ！ バシュッ！ ザシュッザシュッ！ ズドドドドドッ！
ド■おおっ！ 水木一郎のアニメ主題歌みたいな擬音とともに、あっという間にVR.少女が！ って、わざとらしいな。師匠、口で擬音出すのやめてくださいよ。
美■くゎんせいっ!! バイパーII少女。11月23日生まれの17歳。身長165センチ、B80・W55・H78。着痩せするタイプのＣカップ。射手座のＡ型。ちょっと短気でケンカっ早い性格ぅ！
ド■スゲー！ お尻小せー。
カトキハジメ■オッパイの辺りのデザイン処理にこだわりが見えるぜコノヤロー！ ていうかブラ見えてるぜー。でもギュー！
ド■いつの間に……。

AKITAKA MIKA presents

らぶらぶドッキン!!バーチャロン
CYBER GIRLS
PHASE 2

ILLUSTRATED BY AKITAKA MIKA

次回予告 募集

エンスー道場に幻の名車登場か？（もう取材終ってるって！）

てわけで！ 今回も師匠のVR.少女新作が無事届いた。くー、『逮捕しちゃうぞ』に明貴中古車センターが出てきてから十数年、明貴派やってたかいがあったというもんだ！ そこで恒例。バイパーII少女のお名前をまたも大募集。名前だけでなく、オシャレなコメントとか書いてくれるとイイ感じ。さらにイラスト、自分で作ったバーチャロンの同人誌等をぜひ送ろう。たまったところで、投稿作品選評を一気にやる予定だから待っててね。またまたァ、こりゃひょっとしてバーチャロンじゃねえの？ っていう街の、あるいは自分の持ってるVO物件を見つけた読者ちゃんは、写真撮って"これはバーチャロンか？"コーナーまで。すべての投稿採用者には、もれなくVR.少女テレカをプレゼンツ。ぢゃ！

意見要望、質問、イラストVR.、少女お名前等は、
〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「電戦教団バ光」まで

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.57

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

そろそろ暑い季節がやってきたけれど、「バーチャファイター3」の全国大会も熱い戦いが繰り広げられているのだ。今週は、全国大会のリストと日刊情報だ！

CONTENTS

JAVA TEAバトル甲子園

熱気!! 感動!! 興奮!! 勝利!!

sinvino JAVA TEA バトル甲子園 King of Virtua Fighter 3

地区大会会場決定!! 一流のプレイを生で見る!!

店舗予選も終了して一段落ついた感のある「JAVA TEAバトル甲子園」。これを読んでいるキミは店舗代表権を取れただろうか？

今回はその「JAVA TEAバトル甲子園」店舗代表者が全国大会を目指してしのぎを削る地区予選大会の会場を大公開！ 一流プレイヤーの闘いぶりを生で見る絶好のチャンスだ。惜しくも店舗代表権を逃した人も地区予選会場に足を運んで見てはどうだろうか？

なお、開催日、開催時間は変更の可能性もあるため、事前にお店に確認をとっておくのがベストだ。

店舗代表者といえば誰もが相当な腕前の持ち主。そのプレイを生で見れる絶好の機会だ。

地区予選大会会場決定!!

該当地区	店舗名	住所	TEL	日程
北北海道	セガエルゴ	旭川市3条8丁目左1号	0168-25-3744	7月6日
南北海道	ハイテクセガススキノ	札幌市中央区南5条西5丁目	011-532-9055	7月6日
青森	ハイテクセガ青森	青森県青森市新町1-8-10	0177-34-3737	7月6日
岩手・秋田	ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	0196-23-2562	7月6日
宮城・山形	ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-3AKビルBF1	022-267-1834	7月6日
福島	ハイテクランドセガ郡山	福島県郡山市中町7-15	0249-39-2277	7月6日
千葉	オーツーパークセガワールド	千葉県千葉市稲毛区園生町380-1	043-254-5469	6月29日
埼玉	セガワールド栗橋	埼玉県北葛飾郡栗橋町大字高柳神取前2185-1	0480-52-7238	7月6日
茨城	ハイテクセガパトラ	茨城県水戸市南町1-4-14	0292-21-1148	6月29日
栃木	ハイテクセガロプレ	栃木県小山市中央町3-3-10	0285-25-8565	7月6日
群馬	セガワールドパパス	群馬県伊勢崎市宮古町2150-2	0270-25-4221	6月29日
新潟	セガワールドマリンフェスタ	新潟県新潟市万代3-1-1	025-241-2249	6月29日
東東京	ハイテクランドセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	7月6日
西東京・山梨	セガスポーツランド1号店	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637	6月29日
神奈川	八景島カーニバルハウス	神奈川県横浜市金沢区八景島	045-788-9657	6月29日
長野	西友川中島アミュージアム	長野県長野市川中島町今井字薬師堂1816-1	0262-86-2093	6月29日
静岡	セガチャーリーワン	静岡県静岡市中吉田15-8	054-265-0219	7月6日
愛知	セガ・デポルテ	愛知県名古屋市中区栄1-4-5	052-222-3920	7月6日
岐阜	岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2丁目20番地	058-264-3130	7月6日
石川・福井・富山	セガロイヤル	石川県金沢市古府3-81	0762-69-2652	7月6日
三重	四日市ガルボ	三重県四日市泊小柳町4番5号パワーシティ四日市	0593-47-5631	7月6日
大阪・滋賀・京都・奈良・和歌山	ハイテクランドセガアミューズメントシアター	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル3F	06-647-0716	7月6日
兵庫	ハイテクランドセガ新在家	神戸市灘区新在家北町1-1-30	078-856-0860	7月6日
岡山	セガワールドアストロパーク	岡山県倉敷市松島1154-2	086-464-2257	7月6日
山口	ザ・モール周南アミュージアム	山口県下松中央町21-3	0833-44-3290	7月6日
広島・島根・鳥取	広島GIGO	広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル	082-541-6345	7月6日
愛媛・高知	ハイテクランドセガKB	愛媛県松山市宮田町4番地	089-921-5116	7月6日
香川・徳島	ギガ観音寺	香川県観音寺市本大町井手南1608番	0875-25-7066	7月6日
福岡・佐賀・長崎・沖縄	セガワールド黒崎	北九州市八幡西区黒崎1丁目1-1	093-622-1731	7月6日
熊本・大分	セガワールドくまなん	熊本県熊本市平成2丁目3-8	096-378-7398	7月6日
宮崎・鹿児島	セガワールドパラダイスガーデン	宮崎県宮崎市山崎町字浜山	0985-21-1391	7月6日

http://www.sega.co.jp/AM2/news/index.html

日刊バーチャファイター ダイジェスト

サタマガ5月16・23日号で紹介した日刊バーチャファイター。AM2研関連の情報を毎日更新しているページだ。今回はその日刊バーチャファイターの中から面白い記事をピックアップしてみたぞ。気になる人はアクセスしてみよう。

4月1日●日刊バーチャファイター 半年を振り返る

年度も変わり気分一新、新たなスタートということで、日刊バーチャファイター編集部員の紹介。この人達が日刊バーチャを支えているのだ。

4月15日●ゲームショウ リポートその3

この号は4月15日に行われた東京ゲームショウリポートの3回目。この号ではAM2研鈴木裕部長のVサイン姿が見れるという貴重なショットを掲載。

4月17日●ブンブン丸氏 バトル甲子園の抱負を語る

セガを訪れたブンブン丸氏にバトル甲子園への意気込みを語ってもらった。このインタビューでの言葉通りブンブン丸氏は店舗代表権を獲得。

4月21日●北京97年春季 VR戦士大会

バーチャファイター第2の故郷とも言える中国で行われる大会を紹介。ちなみに北京でバーチャファイターの大会が開かれるのは初めてのこと。

5月7日●キャサ夫氏 「がんばります」宣言

バトル甲子園インタビュー第2弾はキャサ夫氏が登場。もし出場するなら今度はカゲではなくラウで…。という重大発言も飛び出した。

5月15・22日● 森川・片桐対談

サタマガ5月30日号に掲載された「森川・片桐対談」ページの都合で掲載できなかった面白い話やカットされた部分も含めて全文を掲載。

森川・片桐対戦結果発表!!

5月30日号で募集した「幕之内リオンVS片桐大智」の結果発表！正解は森川先生の使用キャラがリオン、片桐氏の使用キャラはラウで2勝0敗のストレートで森川先生の勝利に終わったのだ。

多数の応募があったが、条件が厳しすぎたのか、なんと正解者は1人。プレゼント当選者は見事正解をあてた福岡県の田中俊介君がプレゼント当選者に決定した。発送までに少し時間をもらうけど、待っててね。

森川先生のイラスト入りサイン色紙と単行本。これはかなりレアなアイテムだぞ。

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF（バーチャサーフ）

久しぶりのハガキ紹介コーナー"バーチャサーフ"。今週もスタッフの声が満載の楽しい回答をたくさん用意しているぞ。

光吉君ネタがやっぱり多いぞ？

AM2研 NET WORKER ウメ

最近は暑いので、髪を後ろで縛ってます。ふぅー。

●VF3キャラの好きな食べ物って何ですか？（熊本県・マチャ彦）

ウメ■100円玉じゃないかな（ウソ）。設定担当の塚本に聞いてみました。「特技や趣味などは性格づけに必要ですので設定しましたが、好きな食べ物に関しては設定しておりません。みなさまでイメージを脹らませてみてください」とのこと。

●CDシングル「君がいない夜」で光吉さんが来ている革ジャンの後ろは、やはり炎のテクスチャーなのでしょうか？（大阪府・前田真紀）

光吉■はい、そのようです。無理やり着させてましたよ。

●VF3グッズの、応募者全員プレゼントを企画してほしいです。サタマガ読者は「そういうのをやってほしい！」って思っているに違いない！ キャラ別ステーショナリーセットとか、単品でキーホルダーとかいかがでしょう？（熊本市・マチャ彦）

ウメ■マンガ雑誌でたまにやっているアレですよね？ うーん、AM2研としては大歓迎ですので、あとはサタマガ編集部の判断ですね。ジョージ副編、いかがですかね？

●バーチャコップ2、CESA大賞シューティング部門受賞おめでとうございます。どうせ限定版を作るんだったら、グリップが木目の「ガーディアン型バーチャガン」をぜひ。これぞプレミア、私なら2個買います。（福岡市・JIN）

ウメ■うーん、確かにかっこいいかも。

●「VF3 On The Vocal」毎日聴いてます。ところで光吉さんは、バトル甲子園などのイベントなどに来てくれるのでしょうか？ 大会の時にやっているキャラの歌を歌ってくれたらいいな。（静岡県・真夜中リオン）

ウメ■バトル甲子園決勝は、もちろん光吉も参加。大会テーマソングを熱唱する予定ですので乞うご期待。

●VF3の2Pサラの胸元がはだけてオッ○イポロリのシーンがあると信じて、2Pサラを使い続けている不純な男です。（目黒区・渡辺永一）

ウメ■そんなバカな。フジテレビの「女だけの水泳大会」じゃないんだから（笑）。

大阪府・鯖のるん

バトル甲子園のイラストをいち早く描いてきたのが勝因ですね。うしろの2人は置いといてサラのレオタードも◎。

ハガキ大募集!!

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研EXPRESS WEEKLY」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

【ハガキの応募先】当コーナーへのハガキは、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)『セガサターンマガジン』編集部「AM2研EXPRESS WEEKLY」係まで

Passion LANGRISSER Vol.7

マスターアップ直前！バグとりにCGバトルにとキャリアソフトは大混乱！

ついにラングリッサーⅣマスターアップへもう一息。しかし、当然のことながら最後の調整でバグが大発生。その最中を縫って行われるＣＧバトル。担当Nは近日キャリアソフトへ訪問するのがコワイ。

ウッキー高田が語る!! ラングⅣキャラクター列伝 vol.7 ウィラー

アレですよ、こりゃ。そう、アレ。アレのファンだった人も多いでしょうから、わかるでしょう？　でも、似て非なるものというか、まあ、そんな感じで。

いきなり裏話から入ると、このキャラ、実は没バージョンが存在する。それは銀○伝のとあるキャラに結構似てたから(笑)。うるし原さん本人も、「絵柄が違うはずなのに、なんだか似てしまった」と言ったほど。そこでデザインし直してもらったバージョンが、今のセルになっているのだ。ところでラングのキャラにモデルがいるかどうか、聞かれることがある。確かに今までの自分の経験とかがシナリオに反映される場合が多いので、多少はそういうこともあるかもしれない。ウィラーの場合、無能な国王の下で働く軍の司令官。確かに何かの組織に例えようとすれば、例えられるし。もっとも今回、今までにないキャラを創りたかったというのがあった。ウィラーもその一人で、どうしても軍師というキャラを創ってみたかったのだ。でも普通に軍師やってたらつまらないので、超絶無能な権力者カコンシス王の下に置いてみた。もっともこのカコンシス王のおかげで、ウィラーのキャラが立つわけだ。そのカコンシスや、悪の権化とも言えるようなギザロフ、そしてウサン臭いアイヴァーなどといったキャラも、今までのラングになかったキャラで、それぞれ味がある。なので、ウィラーを含めたこれらのキャラの演出を楽しみにしててね。

原案ラフ▶

◀うるし原先生決定イラスト

ラングリッサーファンの広場

最近なぜか白黒の投稿が多いのが不思議。できたらカラーが欲しいのねん。

三重県　好菜

神奈川県　桜花かりん

キャリアソフトの絵描きのお部屋

全国百万人のヘインファンの皆さん！ラング４でヘインが帰ってきます！探して見て下さいね。

ヘインファンクラブ会長　田崎
只今会員募集中！（ウソです）

【田崎】
担当作業：ユニットデザイナー
プロフィール：新潟出身の女性デザイナー。ちょっと前まで髪を赤く染めてたけど、今は紫なので黒っぽく見える。口調がきつくて、ちょっぴり怖いお姉さんタイプ。でもしっかり者だぞ(フォロー)。最近は仕事が落ち着いて徹夜が減ったけど、徹夜連発当時は怖かった…。しかしランフォード役である安井さんのファンであったため、機嫌を直してくれた。よかった、よかった。でも次のスケジュールは、もう少し楽にするから許してね。

写真説明：前回は逃げられたけど、今回、やっと写真を撮れた。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「パッションラングリッサー」各係

対決 CGバトル!!

超大好評（本当はどうだか知らない）につき第３回目を迎えたCGバトル。今回は、キャリアソフトのもう一人のマスコット、キャリアウーマンだ！キャリアマンと同じく、その正体は不明だが、このダサダサの服のデザイン、そしてバラ。これはかなり凄い。余談だが、この写真を撮影したF澤は、ほとぼりがさめるまで会社を休むらしい。彼の席はF野の隣なのだ。次はキャリアキッドが発見されたりして？

次回予告

次回キャラはギザロフ。彼の超気合い入ったイラスト求む(笑)。担当Nの好みでその次あたりに出そうなランフォードも……。

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

6月21日〜6月27日

今回は一挙6ページ、16＋2本をお届け!! 久しぶりに目移りしてしまいそうな雰囲気。狙いを定めてよーくチェック!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒
●REI

夏を前に通販で靴だの服だの、いい気になって買いまくっていたら、税金の取り立てが！ せっかく貯めていた郵便貯金も全部税金に。空しい……。（ようこ）

Game Mania Group ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

自炊を始めて栄養は摂っているものの、でき上がりはすべて乱暴な男の手料理。しかも紙皿使用でプチアウトドア感覚。大富豪になったら皿買うかな。（居酒屋）

Guest Game Writers ゲストライターズ 構成員
●TETSU
●まさ
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●管／他

最近めっきり食事の量が減りました。単にメシ食う時間がないだけです。仕事が遅いせいですね。わかってます。おかげで体温も下がりがち。（菅）

発売予定ソフト

マリカ〜真実の世界〜

6月20日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	6.0

●ビクター／ビクターソフト
●5,800円（18歳以上推奨）
●RPG（サイキックサスペンスロールプレイング）
●バックアップ（最大3箇所 1つにつき29ブロック）
●1人用

3人の美少女が大活躍
超能力を秘めた3人の少女と、秘密結社の戦いを描いたシリアスタッチの大作ゲーム。

フィールドはオーソドックスなトップビュー。

Vol.14 52Pへ

メガCDファン必見!

オリジナルビデオアニメを買うとき、どんな基準でタイトルを選ぶ？ 絵が好み、魅力的なキャラがいる、ひいきの監督やキャラデザイナーの作品、好きな声優が出ている、物語が面白そうと、私ならばこんなところだ。ビデオアニメチックな構成が強く打ち出されているこの作品は、あなたがアニメ誌でタイトルを選ぶ基準で判断して間違いない。単に私が好きな要素が少ないので低い点をつけたが、美少女、現代、超能力、テロといったキーワードのセンス、しっかりセリフを追わせる仕掛けなど、見るべき点は多い。（櫛田）

4

この凝り方わかる人少なさそう

最近ハヤリのキャラデザインには食傷気味の私。で、この作品もパッと見はそんな類なんですが……そこはほら、「シルキーリップ」等で知られた遠藤シナリオ、中身は「超濃い」というか、「狂気にも似たコダワリ」を感じさせる一作になってます。特に敵側の登場時に見られる"仰々しい演出"や、敵キャラの"キレた性格ぶり"は、往年のヒーローモノ好きには涙モノかと。ただ、シナリオ展開やバランスは合格だけど、セリフ・演出重視のため「タルさ」を感じるのも事実。でもま、コレは意図的なものだしな。で結論、マニア御用達。（ロンドン）

6

筋書きのあるドラマ

見た目は「シルキーリップ」だがテーマは重く、改造人間の悲哀を描いた「Aランクサンダー」の続編とも取れる内容。しだいに因縁深くなっていく登場人物の愛憎の描写が秀逸だ。声優による迫真の演技、部分アニメの戦闘シーン、そのいずれもやや使い古されたものだが、画面いっぱいの迫力でかつテンポよく表示されるので、思わず引きつけられてしまう。ヒント機能、覚えやすい街並みなど、全体的に丁寧かつ親切な作りも○。音声だけで5分以上のドラマが展開することが多いので、欲を言えばポーズ機能が欲しかったかな。（綱島）

8

mr.BONES

6月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	7.0

●セガ
●5,800円（全年齢推奨・2枚組）
●ACT（アクション）
●無限コンティニュー制
●1人用
●コンビニ専売

骨のあるステージがズラリ!?
ステージの仕掛けが多彩なアクション。コミカルなアクションとイキなセリフがcool!

途中のムービーでは、ボーンズの演奏も……。

Vol.14 104Pへ

見た目に負けないおもしろさ

骨の動きのリアルさや、骨がぶつかりあう音の心地よさは感動するほどなんですが、画面が少し見にくいのが難。骨だからキャラクターは細い、白いでステージによってはちょっとツライかも。しかしそれを忘れさせるほどの内容の濃さ。各ステージの展開がバラエティに富み、次はどんなアクションが出てくるのかドキドキしちゃいました。しかも途中のムービーやステージが、音楽とあいまってオシャレな作り。見た目のインパクトに負けないゲーム内容に満足です。イージーモードもあるので、初心者はそちらでプレイ!!（あつこ）

8

バカっぽさのみ

ホネ！ やはりホネホネロック世代（適当）の俺としては、このバカさ加減には期待せざるを得ないわけで。たしかにゲームの合間に流れるムービーは狙ってるし、それなりに楽しい。ただ、純粋にアクションゲームの部分だけを見ると、あまりいいデキとは言えんですな。1ステージごとに趣向が変えてはあるけど、どれもすぐ飽きるような内容。ジャンプで避けて、たまに攻撃して……で終わり。難しいわりに単調で、肩すかしを食らった感じすか。んむむむ。途中の変なイベントも好きだけど、やっぱ単調だしな。（居酒屋）

5

夜中にホネが大騒ぎ!

開発者も意識しているのか、ボーンズを含めたキャラの動きとか演出がティム・バートン風。あのテのゴシックホラーコメディがスキなら必ずハマるはず。特に、ボーンズの動きが素晴らしく、各部分のホネがはずれた時のアクションは見ものだ。ゲーム本編はさすが海外産（？）と思わせる、少々大味なところもあるが、次々と違うゲームが出てくる展開でそんなことは気にならない。もう1つ気に入ったのが、ムービーの字幕。単なる翻訳ではなく、小粋な味付けがされているのがニクい。でもなぜコンビニ専売なのか!?（TETSU）

8

発売予定ソフト／女性ユーザーズ／ハイローラーズ／ゲストライターズ

ワールド・エボリューション・サッカー

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.66

●アスミック
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(サッカーゲーム)
●バックアップ(試合データなど・140ブロック)
●1人〜4人用(対戦)

チーム全体を操作できる!
チーム全体を指揮する、新しいタイプのサッカーゲーム。さまざまな戦術で戦え!

モードは3種類+1。エディット機能もある。

Vol.20 114Pへ

女性ユーザーズ：加茂監督の気分が味わえる?

まずウリである戦術エディット。作戦をあらかじめ用意しておけるのはいいんだけど、作戦を発令できる位置に選手をうまいこと動かせておけるかが問題よね。せいぜい互いのゴール前ぐらいでしか作戦が使えなかったりするのよ。うーん、これってよっぽどやり込みまなきゃ使えない機能だと思うんですけど。全体的なコマンド操作は、忙しいけど難しくはないのでよしとしますか。でも、選手の動きにはもっとダイナミックさがほしかったな。それにしても選手のネーミング、なんとかなんないですか?　(かおり)

5

ハイローラーズ：バランス悪くない?

ボールを持っているキャラ以外を自在に動かせるッ！　たしかに普通のサッカーゲームには足りなかった要素だし、完全に思いどおりってわけにはいかないものの、実際によく動いてくれる。ただ、選手は動いてくれるんだけど、画面が見渡しにくくてちょっといただけませんな。あと、選手の動きもなんだか遅くて大不満大会。コマンド入力方式のボールさばきとか、他の選手を動かす機能とかがなければ、ただのよくあるサッカーゲームって感じ。敵チームもやたらと強いし。それは俺のテクがヘボいせいなのかッ!?　(居酒屋)

5

ゲストライターズ：遅いのが致命的

バックアップに膨大なメモリ数を使うのにいきなり驚ろかされたが、イレブン1人ずつにそれぞれ違った動きを設定可能という、とんでもないことができるとわかって納得がいった。見た目はシンプルなのに実はスゴいことやってるのね。しかし肝心のゲーム自体がかなりダメ。選手の動きに躍動感がなく、動きが遅いのがイタイ。ポリゴンでも2Dモノでもいえるが、サッカーゲームに必須であるスピード感が完全に欠落している。システムのアイデアは素晴らしいが、ゲーム自体もていねいに作ってほしかった。　(TETSU)

4

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●SNK
●6,800円(全年齢推奨)
●RPG(ロールプレイングゲーム)
●バックアップ(2コ・45ブロック)
●1人用

真の武士道ここに集結
人気格闘アクションがRPG化。おなじみ格闘シリーズを、大迫力の物語で味わおう。

オリジナルキャラも、数多く登場する。

Vol.21 102Pへ

女性ユーザーズ：サムライファンでなくても全然OK

「今どき2D?」とか「サムライシリーズに興味ないし」なんて言ってる人はちょっと待った。しっかりした設定と長い制作期間を費やしただけあって、やり応え十分だし、イベントシーンなどもていねいに描き込まれていて、特にファンにはうれしいシーンが盛りだくさん。一見古くさく思えるけど、格闘ゲームライクな戦闘シーンや、キャラ別のシナリオなど、それを補う魅力がいっぱい。3機種同時発売だけど、各機種ごとにオリジナル要素を入れた心遣いもうれしい。ファンは全部買うことになって大変かもしれないけどね。(ようこ)

8

ハイローラーズ：なんか寂しいねこれ

「サムスピ」のRPG、やっと出ましたかという感じですな。で、全体的な印象としては、どこか寂しい感じ。通常移動画面や戦闘時のキャラクターが小さいし。どうもネオジオに寄った作りになっている気がする。もうちょっと演出がハデかなと期待していたんですけど。でもコマンド入力で奥義を出すシステムは、思ったより感触がよかった。RPGの戦闘でしょっちゅう寝ている私には、これは新鮮でしたよ。でも、せっかく攻撃のモーションが弱、中、強とあるんだから、元のゲームのモーションくらい採用してほしかったなあ……。(ガイア)

6

ゲストライターズ：キャラに力を注ぎ過ぎた?

人気格闘ゲーム、サムライスピリッツのキャラクターをぜいたくに使った力作RPGなのですが、純粋にゲームシステムだけを見ると、古くさく感じてしまいます。それとも、このシンプルなシステムはキャラクターを生かすための配慮なのでしょうか。演出は凝っているのでサムスピのキャラで冒険をしたい、という人にはオススメできますが、RPGを楽しみたいという人には各所で歯がゆい思いをするかもしれません。敵が出現するたびにあるロード時間も気になります。ファンの僕としてはギリギリ我慢できるって感じ。(まさ)

5

大戦略—STRONG STYLE—

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

●OZクラブ
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(ウォーシミュレーション)
●バックアップ(1コ・454ブロック)
●1〜5人用(対戦)
●マウス・マルコン対応

これぞ大戦略!!
パソコン版「大戦略Ⅳ」と「現代大戦略EX」を融合。まさに"正統派"というデキ。

初心者にも親切なサルでもわかるモードもあり。

Vol.21 108Pへ

女性ユーザーズ：良くも悪くも大戦略ってカンジ

見ためもパソコン版時代からあまり進化した感じはしないし、サターン版だからといって目新しさはないな。ただ、思考スピードは多少速くなってます。でも兵器図鑑も結局のところ知識を得るだけで、どんな局面で有益かは実際使ってみないとわからないし、その前にまずぶ厚いマニュアルを読まなきゃと思うと初心者は腰が引けちゃう。まあ新規マップに加えて兵器の性能がアップしているので大戦略ファンなら楽しめると思うな。オート操作はちょっとバカだけどボーッと見てるのもなかなかグー。BGMも結構イケてます。(かおり)

6

ハイローラーズ：細かなサービスがいいですね

まず、兵器にうとい小生にとっていつでも兵器図鑑を見ることができて大助かり。また、架空のオリジナルマップで、しかも兵器もある程度自由に(兵器図鑑で得た知識をもとに)選択してプレイできるエディットモードもかなり楽しい。CPUと戦うワールドマップモードの難易度はほどよい感じだが、やりがいはありそう。ナメてかかった小生は惜しいところで敗退してしまったが……。個人的に、軍団を作ったときに選ぶことのできる軍団長にすごい威圧感があるのがお気に入り。(MAN次郎)

7

ゲストライターズ：マップが広いですね

ワールドマップと単体マップのふたつが用意され、これまでの「大戦略」シリーズよりも陣取り合戦的な要素の強くなった今作。スケールが大きくなったのはいいが、その分大味な感じがする?反面、マップや部隊構成のエディタ機能が用意されていて、オリジナルの部隊を編成できたり、自分だけのマップを作れるのはうれしい限り。全体として、もっともスタンダードな内容の戦略シミュレーションに仕上がっている。そのため、特に戦略シミュレーション初心者に購入を勧める。難度は低めのようだ。(河野)

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 易 / 平均点 7.66

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●QIZ（クイズ）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用（同時）

クイズに新ジャンル登場
アーケードで人気のあったクイズゲームが、リニューアルされてサターンにも登場！

オリジナル要素の他、ストーリーの追加も。

Vol.22 136Pへ

女性ユーザーズ：クイズも恋も頑張ろー！

アーケードの頃からチェックしてました。完全移植じゃないですが、そこがまた良し。クイズの内容が最新のものに変更されたり、新登場の女のコにも恋が打ち明けられるようになった、なんていう楽しい変更は大歓迎。アーケードをやり込んだ人も、新たに楽しめるんじゃないかな。飽きが早いと思われがちなクイズゲームですが、恋愛要素や、数々の分岐やイベントがあるので、何度も遊べると思います。サターンはボタンが多いから、答えを押し間違えちゃうことも多々あるけど、慣れちゃえば問題なし。私は買うよん。（美緒）

8

ハイローラーズ：軽めの恋愛ゲーム

肩すかしをくらった気分。アーケード版が異常なほどの人気を博したそうですが、はっきりいって疑問。「なんで？」という気持ちでいっぱいです。全体の作りは、いわゆるクイズゲームに最近流行の恋愛要素を加えただけ。ストーリーの展開も脱衣麻雀並みにわけがわからない部分が多いし。もう満腹って感じ、ゲフッ。気軽にプレイできるのがウリなんでしょうけど、個人的にはお手軽すぎてどうも……。つまらなくはないんですが。アーケード版のファン、ゲーム中の女の子と気軽に遊びたいなら買いって感じですかね。（明石家）

6

ゲストライターズ：至れり尽くせりでイイ感じ

アーケードからの移植クイズゲームで、デキばえのほどは完璧と言い切れそう。女の子のセリフの音声化、クイズの新ジャンル、追加ストーリーとイベントなどのオマケ要素の充実ぶりは、最近のカプコンのいいところであり、評価に値する点でもあります。ジャンル柄、ロード時間の問題もないですし、ファンの方を迷わすものはなにもありません。問題の難易度は低めで、クイズという固定観念を吹き飛ばすくらい艶やかで明るい雰囲気の作りなので、クイズゲームと聞くだけで引いてしまう人にもオススメできます。（まさ）

9

提督の決断III

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 / 平均点 6.66

●光栄
●9,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーション）
●バックアップ（1コ・401ブロック）
●1人用

空と海との立体戦場
シリーズ第3弾。空や海上とフィールドが2層に分かれ、深い戦略、戦術が楽しめる。

舞台は太平洋戦争。あの激戦が今再び……。

Vol.22 142Pへ

女性ユーザーズ：空海陸軍、出動せよ！

空と海とを使った「2層の戦闘」が面白いです。これまで平面的だったヘックス戦闘（マス目上で駒を動かす戦闘形式）が、立体的になったことで、感覚的にも戦術的にもパワーアップした感じかな。戦略を立てるためのヒントも聞けるし、戦闘もコンピュータへのお任せモードがあるので、初心者でも十分遊べます。ただ内容が濃いだけに、戦史に興味がないとダメかも。あと、戦闘シーンで挿入される紙芝居っぽいアニメはちょっとイメージダウン。地図上のポインタも、ちょっと動かしづらいです。マウス対応にしてほしかったな。（美緒）

7

ハイローラーズ：初心者への手ほどきが欲しい

太平洋戦争が題材になっているので、その頃の歴史に興味のある人にはオススメ。また、戦闘機や戦艦、人物のデータも豊富なので、その辺りのマニアにも○……なんですが、（光栄ゲームの中でも）シミュレーション初心者がやるにはかなりキツく、取っつきにくさはいなめない。同梱されているシナリオの他に、いろいろと説明が受けられる入門シナリオ的なものなどがほしいところ。あと、この強気な価格設定はいったい？　硬派な本格的シミュレーションという意味では問題なく合格点。今後は初心者救済策を期待したい。（明石家）

6

ゲストライターズ：この程度の難度なら大丈夫か？

太平洋をいくつかのブロックに分割し、それぞれの支配権を競うことになった本作。これの採用によって、1回の大海戦で一挙に勝利を得るという戦い方より、地道に各ブロックの支配権を確保、拡大させる作戦のほうが重要になった。前作と比べ、ゲームの進め方はかなり変化していたといえよう。ただ、ほかのシステム部分はあまり変化していないので、大きな違和感を感じることはないハズだ。じっくりと考え、確実に作戦を実行していく。そんなプレイスタイルを持つユーザー向けのゲームだ。難度はやや低めである。（河野）

7

トップアングラーズ ～スーパーフィッシングビッグファイト2～

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 / 平均点 6.66

●ナグザット
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（釣りゲーム）
●バックアップ（1コ・4ブロック）
●1人用

魚との心理戦を繰り広げろ！
ポリゴンフィールドで、渓流釣りやフライフィッシングを再現。豊富な種類の魚に挑め！

ポリゴンならではの自由な位置、角度が可能。

Vol.21 62Pへ

女性ユーザーズ：魚のHPってなんて読むの？

釣りゲーも多種多彩になり、ユーザーにとって嬉しい状況だ。コレの場合、フリーモードでない本番でも、数種類の淡水魚をターゲットとしたトーナメントがそれぞれ設定されていて、いろいろ狙えるのがうれしい。それぞれに対応した仕掛けを考えるなど、やることが多くて飽きがこない。魚の体力と大きさがひとめでわかるゲージは、便利なだけでなくゲーム性を強く感じさせてくれる。前作に比べ、ヒットしやすくなった気がするが、だからといってモノにするのはタイヘンで、そこらへんのバランスもいい。（櫛田）

6

ハイローラーズ：どれも同じかッ！

釣りブームだかなんだかのおかげで釣りゲーも増えまくりな昨今ですが、まあ、いい物も悪い物も出てくるわけで。これはどっちかっていうと良くない部類に入るんじゃないかと。とにかく作り込みが甘すぎ。4種類の釣りが楽しめるのはいいんだけど、じつはどれも同じ。操作、魚を釣り上げる感触、ポイント、なにもかも同じようで、まったく新鮮味なし。ヘボいポリゴンはいいとしても、いちばん手前にある障害物が見えないのはどうしたものか……。とにかく悪い部分が目立ちすぎる一品。なんだかなぁ。（居酒屋）

4

ゲストライターズ：箱庭的釣りゲー

海釣りと違って川釣りは、仕掛けの長さが短いので、気楽にできるのがうれしいところ。湖や沼では、魚群探知機つきのボートに乗ってポイントが探せるのも、釣りゲー初心者にはありがたい。季節や時間、釣り場や魚種が自由に選択できるなど、シミュレーターとしてもかなり完成していると思う。それに、天候まで変化するのにはちょっと感動した。BGMを無音にして鳥のさえずりを聞きながら、リアルに描写された川べりで釣り糸を垂れれば、心が洗われるよう。大会モードよりフリーモードをじっくり楽しみたいな。（網島）

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

BREAK POINT

6月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	4.33

●パック・イン・ソフト
●6,800円（全年齢推奨）
●SPT（テニス）
●パスワードコンティニュー制
●1人～4人用（同時）
●マルチターミナル6対応

特徴的な８人の中からプレイヤーを選択する。

フルポリゴンテニス、日本上陸！
フルポリゴンのテニスゲーム。５種類にも及ぶプレイ視点が、ゲームを華麗に演出する。

Vol.17　126Pへ

女性ユーザーズ：対戦中、無言になるゲーム

素朴というか、地味というか、なんの盛り上がりもないテニスゲーム。もうひとひねりできなかったのかな。プレイ中、視点が微妙に変わるせいで、球がワープしたように見えるのはかなり困った。ラケット振るタイミングがズレるんだよね。しかも対戦では試合が単調なせいか無言状態。２人で終わりのないブロック崩しをやっているように、ただひたすらボールを打ち返してる感じです。もし２人でプレイするならダブルスのほうがオススメ。どっちが球を打ち返すのかわからない、無言の駆け引き（？）は結構アツイかも。（あつこ）

6

ハイローラーズ：グラフィックはいい

美しいグラフィックに、お茶目なしぐさを見せるプレイヤー、そして、必要以上に動き回るボールボーイ。まあ、じっくり画面を見ながらプレイすれば楽しいのだが、サーブ以外でボールを自由にコントロールすることができず、その場に応じてランダムなのは不満アリ。せめて、自由にロブぐらい打ちたかったっスね。変化球が自由に打てればなおよし。しかしCPUとのラリーが単調で、かなり長丁場になるのでストレスが溜まる。小生としては、この単調さを打ち崩すゲーム的要素がほしかったな。（MAN次郎）

4

ゲストライターズ：いくらなんでも大味すぎる

ボールとプレイヤーの位置関係によってモーションが変化したり、ラケットを振り始めるタイミングでボールコントロールのしやすさが違うなどの要素は、テニスをやっていた者として共感できる部分ではある。問題は、全体的にキャラクターの動きがもったりしている点。そのため、ちょっと速い球を返すと相手がまるで追いつけなかったりするのはどうか、と。８人いるキャラクターもそれほど能力に差があるとは思えないし、戦法があまり変わりばえしないのもいただけない。正直、厳しい。（菅）

3

WILLY WOMBAT

6月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	6.0

●ハドソン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●バックアップ（3コ・9ブロック）
●1人用

４つ以上あるエリアには、謎と仕掛けが一杯。

映画さながらのゲーム展開！
画期的なシステム「AQV」や、スリリングなストーリーなど魅力が満載のアクション。

Vol.22　62Pへ

女性ユーザーズ：爽快さに欠けるのよねぇ

絵柄も音声もアチラ調でちょっとオシャレ。ステージ間に会話を入れることでストーリー性もうまく出ていると思います。でね、これってなんかアクションっていうより、ダンジョンRPGっぽい感じ。時間制限がないおかげで初心者でもトロトロやればなんとかなるんだけど、逆に自分なりにテンポを持たそうと走り回ると、待ってたようにワナに引っかかってマグマヘドボンだし。なにせ円形の場所ばっかりで、それに視点変えないと見通しの悪くて大変。ジェムをちまちま集めるってのもたそがれてる気がするんですけど。（かおり）

5

ハイローラーズ：気になる点はあるが……

敵を倒す時のアクションがけっこう爽快で、素直にゲームを楽しめる。また武器でアイテムを拾えるのは、細かいところだけどうれしい要素。そのアイテムもゲーム上重要性があるものになっている。基本的には「なかなかいいじゃん」ってな感じなのですが、3D画面のワリには遠近感が感じられず、マップ内に落ちているアイテムがどこにあるのかわかりづらかった。でも、総合的にアクションとしてのデキはいいので、買っても損はしないでしょう。ステージクリアするたびに見れるイベントも、雰囲気が出ていて◎。（MAN次郎）

7

ゲストライターズ：磨けば光るシステムかも

新しいことをやろうという意気込みは感じる。視点回転というアイディアは、確かに悪くない、とも思う。しかし、やたら頻繁に視点を変えさせるようなマップ構成になっているため、プレイしているうちに、売りであるはずの視点回転が煩わしくなってくるのである。新システムを使わせたいという気持ちはわからんでもないが、もう少し、プレイのテンポというものを考えてほしかった。この点を除けば、ソツのない作りで及第点。背景のグラフィックが美しく、ムード満点でいい感じだ。キャラがより大きいとさらに良かった。（本沢）

6

政界立志伝 ～よい国・よい政治～

6月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	5.0

●BMGジャパン
●5,300円（全年齢推奨）
●TAB（ボードシミュレーションゲーム）
●バックアップ（対戦データなど・17ブロック）
●1人～4人用（対戦）
●マルチターミナル6対応

政治生命を決めるイベントも。どう対処する？

目指せ！　総理大臣
楽しみながら政治に詳しくなれるボードゲームが登場。プレイヤーは総理大臣を目指す。

Vol.18　102Pへ

女性ユーザーズ：目指せ悪徳政治家

イベントが政治ものっぽいし、人気や知名度といったパラメータは多いんだけど、つまるところは「人生ゲーム」。でも、ボードゲームとしては今ひとつかな。だって、対戦相手と交流するイベントがすごく少ないんだもん。ほとんどの場合がサイコロ運まかせ。それと、せっかく色々な職業からスタートできるのに、政治家になると前歴が関係なくなっちゃうのはもったいないな。でも、総理になった時のエンディングは最高！　あんなエンディングが見られるなら、裏取り引きだって汚職だって、もうなんでもしちゃうよん（笑）。（美緒）

7

ハイローラーズ：他人は関係なし？

ボードゲームで重要なのは、イベントの楽しさでもなく、テーマでもなく、やっぱり他プレイヤーとの駆け引きだと思うわけですよ。ゴールへ向けて急いだり、他人をおとしいれたり……。でも、このゲームにはそういった駆け引きがまったく感じられず、ただ「～がどうしました」なんて文字だけのシレーッとしたイベントが表示されるのみ。しかもそのイベントが自分や他人にどうからんでくるのか、まったく見えてこない。ゲーム全体を見ても資金集め、選挙運動、選挙の繰り返しで退屈。怒りも沸きませんわ、ええ。（居酒屋）

3

ゲストライターズ：もっとコミック調なら…

テーマが政治というだけあって、さすがに真面目に作られている。その際「遊び」や「楽しさ」といった要素は、排除されてしまったようだ。初期のパラメータで、ほぼその後の進行が決定されてしまうという、やや公平さに欠けるゲーム性にも疑問。こういったゲームはパーティプレイのほうが楽しいのに、これでは……。キャラグラフィックも貧相なものが多くて、見た目でかなり損をしていると思う。楽しみ方を考えたら、もっと明るいコミカルなキャラが良かったように思う。１プレイの時間もちょっと長めなのが気になる。（網島）

5

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ
はるかぜ戦隊Vフォース 6月27日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 普　平均点 7.66 ●ビング ●5,800円(全年齢推奨・3枚組み) ●SLG(シミュレーション) ●バックアップ(4コ・105ブロック) ●1人用 **アニメーションも満載!** ステージクリア型のSLG。TVアニメさながらのアニメシーンが数多く用意されている。 主人公は葵葉月、葵奈月、葵美月の3姉妹。 Vol.15 109Pへ	**サターンでも十分キレイじゃん** PS版のアニメショーンがあまりにキレイだったので、これがこのソフトの大きなウリと思ったから、「サターンではちょっとキツイかな」と思っていたのですが、これがビックリ。"遜色なし"とはこのことか、と思えるくらいの美麗な仕上がり。恐れ入りました。しかも3枚組、そのうえビデオ&パズルの特典つき! これはファンにはたまらない一品といえますね。で、本編のシミュレーション自体は、思ったより手強くて、初心者はちょっとキツイかもしれないけど、合間に入るアニメ目当てに頑張るしか! しゃべりも多いよ。(ようこ) **8**	**テンポが小気味いい** 見た目にいい意味で見事に裏切られた作品。戦闘やアニメシーンはなじみやすいし(3姉妹十ライバルという設定はちょっと安易な気もするが)、とにかくテンポがいい。シミュレーションがあまり得意でない自分でも、かなり楽しんでプレイできた。ユニットの操作も、攻撃発動直前までキャンセルすることができるという親切設計。シミュレーションが苦手、という人にもいいかもしれませんな。ただ、キャラとメカデザインのグレードアップは好みがわかれるかも。なんか飛びそうもない形の戦闘機とか出されても……ねえ。(ガイア) **8**	**ムービーが秀逸** PS版で好評だった美麗なムービーは、トゥルーモーションを使用することによって遜色なく再現されている。ただせっかく移植するのなら、サターン版ならではのウリが欲しかったところ。会話シーンで音声がないのはやはり寂しい。せめて戦闘シーンのやり取りだけでも、追加収録してほしかった。シミュレーション部分は、サクサク進むがやや盛り上がりに欠ける。せっかく用意されたキャラは、悩んでいる姿など裏側の描写に乏しく、平面的であまり感情移入できなかった。総合してみると良作だが、どことなく淡泊な印象。(網島) **7**
紫炎龍 6月27日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 普　平均点 6.0 ●童 ●5,800円(全年齢推奨) ●SHT(シューティング) ●無限コンティニュー制 ●1人〜2人用(同時) **反射神経を磨ぎすませ!!** ショットとボムという最小限の装備で敵に立ち向かう、硬派なシューティングが登場。 3種類の武装がある。君ならどれを選ぶ? Vol.15 92Pへ	**たんたん(淡々)** アイテムを拾うことで、ちゃんと特徴のある3タイプのショットに変更できるのはいいですね。それにこの場面ならこの武器のほうがいい、といった戦略性も持たせてあるのも楽しいです。ボムを使わないと抜けられない、ありがちな理不尽な攻撃も特にないしね。ただ、全体的に戦闘が淡白で単調なのが気になります。ショットボタンを押した時の反応が、ちょっと鈍いのもなぁ。あと、敵も味方もメカに魅力が今ふたつ。BGMや効果音もファミコンみたい。何より面クリア時の爽快感が少ないっていうのが、一番の問題。(美緒) **6**	**がんばってる……あともう少し?** プログラム的には、ロードも短いし、ハイレゾ画面だし、よくまとまっている感じなんだけど、爽快感とか、点稼ぎのパターンとか、なんかイマイチアツいものが感じられませんでした。いろんなシューティングがシステムの個性で勝負している中で、この演出やシステムでは新鮮味がなくて寂しい。さらに、BGMも寂しさに拍車をかけている感じ。パワーアップシステムや、難易度なんかも、もうひとつ仕掛けがあると、よりアツい戦いになったんじゃないかと思うんだけど……。過激なシューティングに慣れすぎかな?(ガイア) **6**	**よくできてはいるけどね** アーケード版として開発されただけに、ツボを押さえた作りではある。処理落ちもなく、さすがST-Vからの移植と思わせる上々のデキ。で、どうかっていうと、それだけなのだ。3種類のパワーアップや自機の形、BGMなどにも、これがこのゲームのウリだ! という部分が見られないのだ。シューティングの3D化が進む中、あえて2Dものを出すなら、あと一歩、これまでのシューティングとは別のことをしないと厳しいのは確か。佳作ではあるのでコレクションの一部に加えるのならいいが、無理して手に入れるほどではないかな。(TETSU) **6**
羅媚斗(RABBIT) 6月27日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 普　平均点 5.0 ●EAV ●5,800円(全年齢推奨) ●ACT(格闘アクション) ●無限コンティニュー制 ●1人〜2人用(対戦) **中国四千年の痛快格闘!?** 背中に奇妙な動物達を引き連れた、可愛い奴らが大暴れ! 獣神システム搭載の格闘ACT。 全部で8人のキャラは、みんな個性豊か。 Vol.17 30Pへ	**ごくごくフツーの格闘ゲー** 見た目まるっこくてかわいいキャラが多いけど、ストーリーは結構シリアス(全キャラ暗殺者だし)。獣神を召喚して、キャラの特性をより強調するシステムも面白いね。独特の防御システム"払い"も対戦やCPU戦で使うとかなり熱い。でも、それだけ〜?ってカンジ。格闘ゲームのツボは押さえてるけど、押しが少ない気がするんだわ。モードもアーケードとVSモードだけじゃ家庭用としてはちょっと物足りない。個人的にはアーケードで遊んでいた時、気に入っていただけに非常に惜しい気がする。絵柄が好きなら買い。(REI) **6**	**リニューアルが必要かと** 全体的にパッしないというか、古いというか、何というか……。小パンチ→強パンチ→必殺技という感じでコンボが作りやすいなどといった、ゲームへの入り込みやすさはあります。が、獣神召喚システム以外、これといって目新しい部分は見つからないし、絵、動きが古臭く、視点の拡大、縮小も見づらい。格闘ゲームの華ともいえる、対人戦もいまいち盛り上がらないですし。ゲーム自体、悪くはないと思いますが、サターン移植にあたり、思い切ったリニューアルやプラスαといった要素がほしかったですね。(明石家) **5**	**こんなのネオジオで出てた!?** キャラクターや世界観、グラフィックの質など、今までのものとは違った毛色が見られる。ところがその舞台設定ばかりが先走ってしまって、格闘要素がついてきていない。システムやレスポンスなどすべては一世代前って感じで、面白さはいまひとつ。もとはネオジオということで、4ボタンしか使わないのも、カプコン派のオレにとっては物足りない。先に述べた世界観や、獣神召還のシステムなど、キラリと光るセンスがあるのに、もったいないな。1人プレイ時はラスボスだけがインチキ臭く強いのも腹が立つ。(TETSU) **4**

発売予定ソフト　女性ユーザーズ　ハイローラーズ　ゲストライターズ

ムーンクレイドル

6月27日発売

使用サンプルの完成度 99%
難易度 普　平均点 6.66

●パック・イン・ソフト
●6,800円（全年齢推奨・3枚組み）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップ（3コ・68ブロック）
●1人用
●ムービーカード対応

謎の失踪事件を追え！
実写ムービーによるドラマとアドベンチャーを融合させた、リアルな演出が魅力のソフト。

監督、脚本で有名な飯田譲治がプロデュース。

Vol.22　138Pへ

「実写」ってどうも難しい

読み込みが短い。東映スタッフが作っただけあって映像も良い。アドベンチャーの中ではかなり優等生に入るのに、実写だとどうしてもB級の感じがしてしまう。2次元のキャラクターに慣れているせいなのかなあ。とはいえ、謎を解く方法が1つではないので、何回も楽しめる作りになっているのがいいですね。意地悪な部分も多いけれど、難易度設定があるおかげで初心者にも親切な作りです。メインのストーリーはコテコテでかなり笑わせてくれる内容。「おたく」じゃないライトなユーザーにもオススメできるかな。（あつこ）

7

早い展開がナイス

ビ〜ン！　ていうか、スカし系の探偵物に弱い俺です。かといってひいき目に見るわけじゃないですが、けっこうサクサク進めてよさげですな。1章ずつが短くて、なんとなく気楽にプレイできるというか。ゲームは1方向のストーリーを追っていくだけの単純なもの。少しフラグの立てかたがわかりにくい感もありますが、それほど難しいものじゃないし、ヒントもあるから内容的には及第点ではないかと。たまにパズル風な難しいイベントも入ったりと、単調にならないような工夫もナイス。わりと楽しく遊べます。（居酒屋）

7

操作系に不満

ストーリーや役者の演技、構図は、まさに一級品のドラマ。実写系のアドベンチャーではなかなかの力作。ところがコマンドを選択するのに、いったん移動した部屋の中をさらに移動させられるのがわずらわしい。もっとストーリーに専念できるような、簡潔なインターフェイスにしてほしかった。難易度を調整できるシステムは、いい試みだと思う。ただ、ヒントが戸棚の中にあるのはとても不親切。総合的に見て、かなり意地悪く作られてる印象。初心者にはかなりの覚悟が必要か。ムービーはカードなしでも良好。（網島）

6

ファイターズヒストリー・ダイナマイト

7月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 5.0

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（格闘アクション）
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用（対戦）
●拡張RAM同梱版（7,800円）

デコ名作格闘完全移植で登場
爽快な連続技と、相手を気絶させる弱点システムが熱い格闘アクションが完全移植。

移植はあのるつぼが行っているのだ。

Vol.21　50Pへ

懐かしいけど今さらかな？

かつてゲームセンターで燃えた、あのファイターズヒストリーを完全移植、ということで、懐かしくプレイ。高度な目押しコンボと弱点システムという、緊張感あふれる戦い。当時は新鮮なものだったが、やはり今プレイすると古さを感じずにはいられない。データイーストらしいテイストいっぱいで、ファンにはたまらないものがあるが、そうでないプレイヤーにはアクが強すぎる。数年前の格闘ゲームだけに、最近格闘ゲームを始めた人にはなじめないかもしれない。移植は完璧なので、好きだった人は買って堪能しよう。（REI）

6

今さら……という感じがしないでも……

正直言って、アーケード版にあまりいい印象がなかった自分としては、そのまま移植されても、ちょっと……。今ごろ？　という感じもするし。コレクターなら、というコメントはやっぱり投げやりっぽいのでしないけど……。ゲームバランスはよろしくないのだが、連続技を決めることにアツさがある。そのため爽快感を求める人には訴えるモノがあるかも。でもCPUの難易度が高くて（悪い時代のSNKの影響をモロに受けている感じがしないでもない）、非常にツラいのもマイナス要素の1つ。「チェスト×α」でOK？　（ガイア）

5

移植に文句のつけようはないが……

移植のデキに関してはなにも問題ありません。操作感覚に違和感はなく、語り草にもなっているCPUの半端じゃない強さまで完全移植されている。細かいことまで言わせてもらうと、アーケード版で出すのが難しかった技まで、そのまんま移植済みです。しかし、移植は完璧でも、今ごろ何故ダイナマイト？　というところに最大の問題がありそう。昨今の格闘ゲームは攻撃避けや空中ガード、○○ゲージが必要な技、といった戦略的要素が多くなっているので、ただでさえシンプルな作りのこのゲームは物寂しさを隠せません。（まさ）

4

編集部総評　本数、ジャンルともに多岐に渡り、どれも佳作ぞろいといったところか？　次回は少し寂しく1ページだけど見逃すなよ!!

今回は、ジャンルも本数も多いけど、その割にこれっていうのが少ない感じ。イチ押しはやっぱり「クイズなないろ〜」かな。（美緒）

マニアックだけど「BONES」はイイぞ。無難にいくなら「虹色町」「はるかぜ」、次点は「ウィリー」か。怖いものみたさなら「マリカ」。（ロン）

やはり「虹色」がオススメ。「はるかぜ」のムービーは必見。個人的には「トップ」にハマった。量だけでなく質も高い週だね。（網島）

新着ソフトチェーック!!

今回は好評デジタルマガジンの第5弾とムービーカードでアニメーションが生まれ変わった「ルナ」の2本を紹介。ファンなら投資を惜しまないかな？

ルナ シルバースターストーリー MPEG版

7月4日発売

使用サンプルの完成度 100%

ファン待望の限定MPEG版。あのアニメシーンを、高クオリティーでもう1度！

●角川書店
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップ（3コ・129ブロック）
●1人用
●ムービーカード必須

ゲーム内容は昨年秋に発売されたものとまったく同じ。では何が違うかといえば、アニメ部分がフルサイズに、かつきれいになったという点と、ブロマイドが3枚追加されたという点。しかし確かにコマ数が増えたおかげでアニメは通常版よりもかなり滑らかだし、画質もグンと良くなった。なんといってもこのゲームのウリは50分近く収録されているアニメシーンなだけに、プレイした感触も変わろうというものだ。また、描き下ろしのブロマイドも購買意欲をソソる。しかし最低2万円弱の設備投資を高いと見るか否か……。（かおり）

GAME-WARE Vol.5

6月27日発売

使用サンプルの完成度 100%

シリーズ第5弾。今回はカタログ的意味合いが強い内容で、見所も満載！

●ゼネラル・エンタテインメント
●2,980円（全年齢推奨・2枚組）
●ETC（ゲームロムマガジン）
●バックアップ（5コ・9ブロック）
●1人用

2枚組のゲームウェア第2弾ということで、基本構成は前号と同じだが、消化不良ぎみだった一部のコンテンツが整頓され、質・量ともに満足のいくものに仕上がっている（特に映像作品・ゲーム関連の情報面が）。今までの路線に納得ずくの人なら買って損はないはず……でシメたいところだが、今回はオリジナル・トレーディングカードをはじめ「サクラ大戦」関連のグッズ・映像が多数収められているので、なんでも欲しいファンの標的になりそう（笑）。「ビビット5」は地味ながらも独特の味わいあり。お手軽に熱中できる。（E）

裏技a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

スカートだけじゃ物足りねえ、心をたぎらす全身超脱衣コマンドを探せ！

今回の裏技もギャル度120%。
みさとファンは必見！ゲーム天国の裏技を出し尽くすぞ。
さらにD-XHTRDでもカレンが……。

イラスト／Jerry

ゲーム天国 カラオケ少女みさとちゃんを思いのままに操っちゃおう！

1級

大阪府 オフェンダーもみ吉

サウンドテストのテーマソング集で、カラオケステージのボス、みさとちゃんのアニメーションを鑑賞できる裏技だ。しかも6つのボタンを押し分けることで、好きな動きをさせられるぞ。

★ポイント★
サウンドテストのテーマソング集で「ラブリースターみさとバージョン」をXYZボタンを押しながら決定。下に記したボタンを押すとみさとの動きを自由に変えられる。

曲を決定するときに、XYZボタンを押しながら入力しよう

A B C X Y Z

LRボタンでアニメーションスピードを変えられる みさとの動きをじっくり鑑賞できる

ゲーム天国 アーケードモードにみき&みさとが乱入だ！

2級

山口県 田中 慎吾クン

オリジナルモードのみ使えたキャラクター「みき・みさと」をアーケードモードのタイムアタックで使える裏技だ。このキャラでハイスコアを取るのはかなり難しいぞ。

コマンドを入力すると隠れた部分に「みき・みさと」が現われる モモコよりさらに右側にカーソルを動かしてみよう

★ポイント★
アーケードモードのタイムアタックを選択しプレイヤー選択画面でL+X+下を同時押しする。

ゲーム天国 ボンバーが撃ち放題、楽で爽快にクリアしたい人にオススメ

2級

東京都／平田 康之クン

前号で紹介したフルパワーアップできる裏技と合わせて使いたい、ボンバー増殖技。これでモモコボンバーのビジュアルも見放題。コマンドの入力タイミングがシビアなので連打するようにボタンを押そう。

★ポイント★
アレンジ、アーケードの両モードでポーズ中にL+Z+下を同時に押す。

ポーズの文字が出る瞬間にコマンドを入力すること忘れずに

D-XHIRD 小娘に羞恥心はないのか？カレンのスカートで遊ぼう

3級

神奈川県／安藤ゴルベーザ

カレンの聖なるスカートを透かす！脱がす！ハレンチ極まりない裏技を紹介だ。通常はカレンのみ、または全キャラでクリアしなければできない裏技だが、今回はコマンド入力のみでできる方法も教えてしまおう。

★ポイント★
タイトル画面でL+R+左+X+B+Cを押しながらスタートを押したあと、ステージ間のロード画面で以下のボタンを押し続ける。

スカートが透ける…A+B+C

スカートが透けて白いトライアングルが見える

スカート無し………X+Y+Z

上はそのままなのに、スカートだけはいていない

裏技大募集

「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。締め切りは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）
「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係まで

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A·RPG…アクションロールプレイング／S·RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月	20日	サクラ大戦　限定復刻版	8,800円	セガ	ADV	
	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルチ
	20日	ソニック　ジャム	4,800円	セガ	ACT	
	20日	デカスリート(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SPT	マルチ
	20日	NiGHTS(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
	20日	Dの食卓(セガサターンコレクション)	2,800円	アクレイムジャパン	MOV	②
	20日	真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション)	2,800円	アトラス	RPG	
	20日	PGA TOUR 97	5,800円	EAV	SPT	
	20日	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	20日	ぷよぷよ通(セガサターンコレクション)	2,800円	コンパイル	PUZ	
	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	3,000円	Sada Soft	ETC	
	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	RPG	
	20日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	5,800円	データイースト	PUZ	
	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	20日	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	ACT	マルチ
	20日	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション)	2,800円	バンダイ	ACT	
	20日	マリカ～真実の世界～	5,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	18推
	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	育成SLG	
	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	27日	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②、コンビニ専売
	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	5,800円	アスミック	SPT	
	27日	クライムウェーブ	6,800円	ヴァージンインタラクティブ	RAC+SHT	
	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	
	27日	羅媚斗(RABBIT)	5,800円	EAV	格闘ACT	
	27日	大戦略 -STRONG STYLE-	6,800円	OZクラブ	SLG	
	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	5,800円	カプコン	QIZ	
	27日	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	3,000円	Sada Soft	ETC	
	27日	GAME-WARE Vol.5	2,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	27日	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	5,800円	ナグザット	SPT	
	27日	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	27日	ムーンクレイドル	6,800円	パック・イン・ソフト	ADV	③
	27日	WILLY WOMBAT	5,800円	ハドソン	ACT	
	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	5,300円	BMGジャパン	TAB	
	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ビング	SLG	③
	27日	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
7月	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	5,800円	セガ	格闘ACT	RAM
	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<拡張RAM同梱版>	7,800円	セガ	格闘ACT	RAM
	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	6,800円	角川書店	RPG	ムービーカード必須
	4日	だいすき♡	6,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	4,800円	コナミ	ADV	マウス
	11日	AI囲碁サターン版	6,800円	アスキーサムシンググッド	TAB	
	11日	SS JOY PAD AI	3,980円	インテック	周辺	
	11日	同級生2	7,900円	NECインターチャネル	SLG	18推、マウス、②
	11日	NHL97	5,800円	EAV	SPT	
	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	6,800円	ソシエッタ代官山	ETC	
	11日	ドゥーム	5,800円	ソフトバンク	A·SHT	
	11日	BULK SLASH	5,800円	ハドソン	3D·SHT	
	11日	サンダーフォースV	未定	テクノソフト	SHT	
	18日	マーヴル・スーパーヒーローズ	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	18日	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	18日	サイドポケット3	5,800円	データイースト	TAB	
	18日	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	5,800円	トンキンハウス	ADV	
	18日	悠久幻想曲	5,800円	メディアワークス	育成RPG	
	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	6,400円	WARP	ADV	④
	24日	冒険活劇モノモノ	5,800円	翔泳社	RPG	
	24日	サターンミュージックスクール	8,800円	WAKA	SLG&DTM	
	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	6,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	25日	スレイヤーズ　ろいやる	6,300円	角川書店	S·RPG	
	25日	バイオ ハザード（仮称）	4,800円	カプコン	ETC	
	25日	セガサターン用ワープロセット（デジタルカメラ対応版）	36,800円	光栄	周辺	
	25日	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット（デジタルカメラ対応版）	19,800円	光栄	周辺	
	25日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	3.000円	Sada Soft	ETC	
	25日	ルパン三世　クロニクル	5,800円	Spike	ETC	②
	25日	ラストブロンクス	6,800円	セガ	格闘ACT	②
	25日	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実"	5,800円	レイ・アップ	デジコミ	
	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S·RAC	
	中旬	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	中旬	パチスロ完全攻略(仮称)	未定	日本シスコン	TAB	
	下旬	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	下旬	DX人生ゲームII	5,800円	タカラ	TAB	マルチ
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	未定	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン/NMS	SHT	
	未定	ラングリッサーIV<レギュラーパッケージ>	5,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	ラングリッサーIV<スペシャルパッケージ>	6,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	桃太郎道中記	未定	ハドソン	TAB	
8月	1日	ロックマンX4	5,800円	カプコン	ACT	
	1日	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	6,800円	カプコン	ACT	初回特典つき
	1日	GO III Professional　対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	7日	南方珀堂登場	5,800円	アトラス	ADV	②
	7日	ファイナリスト	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	SHT	
	7日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	7日	テラクレスタ3D	6,800円	日本物産	SHT	初回版音楽CDつき
	7日	メックウォリア2	5,800円	バンダイビジュアル/アクティビジョン	SHT	
	8日	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧、18推
	8日	天下制覇	6,800円	イマジニア	SLG	
	8日	ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	8日	ぱにっくちゃん－初回限定キャラクターBOX－	7,800円	イマジニア	ADV	
	8日	黒の断章	6,300円	OZクラブ	ADV	18推
	8日	VIRUS(ウイルス)	6,800円	ハドソン	ADV	③
	8日	古伝降霊術　百物語	5,800円	ハドソン	ETC	
	8日	WHIZZ（ウィズ）	5,800円	ビー・ファクトリー	ACT	
	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	29日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	RPG	
	上旬	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	スコーチャー	5,800円	アクレイムジャパン	未定	マルチ
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	未定	デザエモン2(DEZA 2)<初回限定マウスつきパック>	7,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	未定	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
	未定	ストリートファイターコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	未定	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	5,800円	バンダイビジュアル	SLG	
	未定	ダークシード2	5,800円	ビー・ファクトリー	ADV	
	未定	ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	未定	Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND	未定	ダイキ	PUZ	
9月	11日	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	12日	シルエットミラージュ	5,800円	トレジャー	ACT	
	25日	出動！ミニスカポリス（通常版）	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	出動！ミニスカポリス（初回限定版）	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	26日	仙窟活龍大戦 カオスシード	5,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	
	中旬	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
	下旬	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテインメント	SHT	
	未定	★銀河英雄伝説　plus	5,800円	徳間書店	SLG	
	未定	マネーアイドル・エクスチェンジャー	5,800円	アテナ	PUZ	
	未定	エルフを狩るモノたち－花札編－	6,800円	アルトロン	TAB	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	未定	DESIRE	6,800円	イマディオ	ADV	18推
	未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <金>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	Tactical Fighter	6,800円	メディアリング	育成SLG	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
10月	下旬	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	☆Cross Romance〈クロスロマンス〉～恋と麻雀と花札と～	6,800円	日本物産	TAB	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	海辺でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	スティープ・スロープ・スライダース	未定	パック・イン・ソフト	SPT	
11月	下旬	★ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
	下旬	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	デビルサマナー ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
	未定	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
	未定	ファルコムクラシックス(初回生産限定スペシャルディスク付)	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
	未定	★デジグトーマス・マックナイト	未定	増田屋コーポレーション	PUZ	
	未定	★デジグラッセン	未定	増田屋コーポレーション	PUZ	
12月	11日	マリア(仮称)	6,800円	アクセラ	ADV	
	未定	速攻生徒会(仮称)	5,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	悪魔全書2(仮称)	未定	アトラス	ETC	
	未定	☆GT24	未定	ジャレコ	RAC	
夏	未定	音楽ツクール2かなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2	3,800円	Sada Soft	ETC	
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	未定	ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	激突甲子園	5,800円	魔法	SPT	
	未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	未定	セガ	SLG	
	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	未定	バンダイ	TAB	
	未定	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	未定	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	ゼルドナーシルド	7,800円	セガ/光栄	S・RPG	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	ティンクルスタースプライツ	未定	ADK	SHT	
	未定	セツ風の島物語	未定	エニックス	A・RPG	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	きゃんきゃんバニー・エクストラ	未定	キッド	ADV	18推
	未定	ソロ・クライシス	未定	クインテット	SLG	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩(いろどり)のラブソング～	未定	コナミ	ETC	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	未定	セガ	RPG	
	未定	CULDCEPT	未定	セガ/大宮ソフト	TAB	マルチ
	未定	Tactics Formula One	未定	セガ/ザ・マンブリーズ	TAB	マルチ
	未定	モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ	未定	ダイキ	SLG	
	未定	デッド オア アライブ	未定	テクモ	格闘ACT	
	未定	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	☆金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	未定	ハドソン	ADV	
	未定	R?MJ(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	未定	レイヤーセクションII	未定	メディアクエスト	SHT	
冬	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
97年末	未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
97年内	未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	ワンダー3/アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	★この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	未定	エルフ	ADV	18推、マウス

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
97年内	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	ウィザードリィネメシス(仮称)	未定	ショウエイシステム	RPG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	ジュンクラシック(仮称)	未定	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
98年3月	未定	★ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
来春	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
発売日未定	未定	All Star Baseball	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	キリングタイム	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	バトルスポーツ	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ!～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	魔法学園ルナ!	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	あすか120% リミテッド BURNING Fest	未定	アスク講談社	格闘ACT	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	サムライスピリッツ天草降臨	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
	未定	プリズムコート(仮称)	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲームアーツ	RPG	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	未定	カプコン	ADV	③
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	GUNGRIFFON II(仮称)	未定	ゲームアーツ	SHT	
	未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	②
	未定	バーチャパーク `THE FISH´	未定	光栄	ETC	
	未定	ヴァンダルハーツ～失われた文明	未定	コナミ	RPG	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	未定	コナミ	SHT	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん! with シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	未定	セガ	PUZ	
	未定	SEGA AGES/パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES/ファンタシースター(仮称)	未定	セガ	RPG	
	未定	SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL.2	未定	セガ	ACT他	
	未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	TILK～青い海から来た少女～(仮称)	未定	TGL	S・RPG	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	NOON(ヌーン)	未定	マイクロキャビン	A・PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

ゲームとアートの微妙な関係

「バカと煙は……」が気になって、堂々と「好き」が言えなかった方、ご安心を。博士も大好きみたいです。

第20回 タカイタカイ

作品20
「ザ・タワー」
オープンブック
1996.3.1.
6,800円/SLG

「タワー」は、大聖堂に壁画を描くようなゲームでもある。

そもそもぼくは、高層建築が好きだ。世界中のいろいろな都市を旅している時、超高層ビルや高い塔があると知ると、さっそく登ってみる。ニューヨークではエンパイヤー・ステート・ビルに、パリではモンパルナス・タワー展望室に行き、大都市の風景を最上階から眺めた。またシカゴのシアーズ・タワーや、トロントのCNタワーなど、世界一といわれるビルや塔にも登った。

高いところは気分がスカッとする。高すぎて少々恐いが、それも爽快感のうちだ。

ゲーム「タワー」の楽しさも、そのような「高層」の感覚を味わえるところにある。画面のモードを遠景の視点に変えて、自分が作った高層ビルのシルエットを見る。空へと伸びる建物を見ていると、高いビルの展望室に登った旅の記憶がよみがえってくる。

また「タワー」で、画面を縦にスクロールさせる。すると地面から透明なエスカレーターを登っていくように、画面が動く。その動きに意識を合わせて、ぼくは「高層」の感覚を楽しんだりもする。

人はなぜ、高いところに魅かれるのだろうか。その正確な理由はわからないが、ぼくもそれなりの仮説は持っている。人間がサルから進化する以前の、森の「木の上」での暮らしの記憶がどこかに残っていて、その記憶のせいではないか、というものだ。

ぼくはジャングルのサルを観察に行くことが多い。ここ1年ほど、ボルネオ、アフリカ・ザイール、それにアマゾンと、この地球の赤道上にある森を歩いた。サルがいる熱帯雨林には、とてつもなく高い木があって、それを仰ぎ見ることがある。下から見上げているのだが、あまりの高さに恐くなる。なかには高さ50メートルを超えるような木もあるのだ。

また、そういう木の幹と幹をつなぐ橋のような通路が作られていることがある。そこを歩くと、感覚はほとんど「空の上」である。木の上で暮らすサルは、そういう高所での暮らしが日常なのだ。森のサルから進化した人間のなかに、高いところへの憧れの感覚が残っている、というのも、あながちデタラメな説ではないのではないか。

高層建築への憧れは、ヨーロッパ中世のゴシック建築にすでに見られる。

だから、高層ビルを作るという発想は、一見、近未来的なもののように考えてしまうが、じつは人間が根源的に持っている、とても古い感覚なのだ。「タワー」は、デジタルの世界に高層ビルを作るという未来的なゲームだが、その根っこにある衝動は、伝統的なものなのかもしれない。

そもそも超高層の建物が作られるようになったのは、20世紀に入ってからのことではない。その何百年も昔、とてつもなく高い塔が、いくつも作られていた。

ヨーロッパ中世のゴシック建築は、その代表だろう。よく尖った鉛筆の先のような形の塔が空に伸びているゴシック建築は、ぼくも好きだ。ドイツ・ケルンにある大聖堂、ウイーンのサン・シュテファン寺院など、美しい尖塔が多い。パリの南にあるシャルトルの大聖堂では、苦労して塔の上まで登ったこともある。長い螺旋階段を登りきると、緑の田園風景が幾何学模様のように見える。そういう遠くを見ている時は心地よいが、ひとたび足元を見ると、その高さにクラクラしてしまう。20世紀の建築だけが超高層ではないのだ。

「タワー」では、自分が建てたタワーに人が入ってくる瞬間も楽しい。自分は何かを創造したのだ、という気分になる。そのオフィスや住居の光景は、動く絵であり、効果音である。これこそ現代のデジタルな壁画なのかもしれない、と思う。

メディアはデジタルになったが、その根底にある感覚は、ヨーロッパ中世のゴシック美術と少しも変わってはいないのだ。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。いきなり宣伝ですが、博士の本で一番「売れた」本、『禁じられた死体の世界』(青春出版社)がこのほど文庫化決定！

週刊布施アカデミア
インターネットにあるフセ博士の研究所「電脳・布施アカデミア」。ただ今、博士のセブ島でのダイビングを水中写真をまじえて報告してます。雨がうっとおしいこの季節、電脳空間のなかで「夏」を先取りしてみては？ URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。

夏だ！サターンだ！ セガサターンマガジン 夏の特大読者プレゼント!!

暑い季節もやっぱりサターンだ！　ということで、今号と次号と2号続きでドドンとプレゼントの企画なのだ。自分の欲しいプレゼントのメーカークイズに答えてね。正解者の中から抽選でプレゼントしちゃうよ!!

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望メーカーの商品名とクイズの答えを書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは7月4日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.26の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

セガ

Q この夏セガに帰ってくるセガのシンボルキャラクターと言えば？

A 1・ソニック・ザ・ヘッジホッグ
2・トンガラ・ド・ペパルーチョⅢ世
3・アレックス・キッド

2名

●ツインスティック
●メガドライブスペシャルセット

セガからは懐かしい、メガドライブ関係のグッズのセットとツインスティックをプレゼント。どちらが欲しいかアンケート用紙に記入してね。

3名

カプコン

Q 今年10周年を迎えるCAPCOMの人気キャラクターといえば？

A 1・パックマン
2・アックマン
3・ロックマン

10名

5名

●ロックマン10th記念カレンダー
●エプロン

どちらもカプコンの人気キャラクターのロックマンだ。シリーズはじめから全部プレイしている人も多そうだね。プレゼントもゲットしとけ！

ワープ

Q ワープのサターン用インタラクティブムービーと言えば？

A 1・エネミー・ゼロ
2・エネミー・王子
3・エネミー・ゴロイチ

サンソフト

Q 本日発売の「わくわく7」セガサターン版で使えるようになったキャラは何人？

A 1・7人　　2・9人　　3・77人

50名

●「わくわく7」両面ポスター

両面にステキなイラストが描かれているので、気分にあわせてリバーシブルに楽しめちゃうぞ。窓に貼れば家の外からでも楽しめる!?

1名

●飯野賢治サイン入りかつおぶし

なんと！「サイン入りかつおぶし」とのことだが、残念ながら現物の写真が間に合わなかったので、飯野社長のポートレートでモノは想像しておいてね。

ゼネラル・エンタテイメント

Q 6月27日に発売される
『GAME-WARE』今回は何号?

A 1・5号　2・1号　3・100号

●GWテレホンカード

いつも楽しいゲームや情報のたくさん詰まった「GAME-WARE」。1号からちゃんとそろえてあるかな？

3名

バンダイ

Q 機動戦士Zガンダムの主人公は?

A 1・アムロ=レイ
2・ユウ=カジマ
3・カミーユ=ビダン

5名

●「機動戦士Zガンダム 前編〜Zの鼓動〜」

ガンダムファン感涙、ムービーも盛りだくさんの「機動戦士Zガンダム」。後編の発売も楽しみだけど、持っていない人はこの機会に入手して、プレイしておくといいかな？

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント

Q 今までにない驚愕のマルチストーリーとハリウッド発の本格的映像が、新の恐怖を生み出したハイパーサイエンスアドベンチャーゲーム「ジ アンソルブド」さて、このタイトルの意味はなんでしょうか?

A 1・宇宙人
2・未解決
3・超常現象

3名

●スタッフジャンパー
●「ジ アンソルブド」公式ガイドブック

何通りもあるエンディングだけど、そのすべてを見たい人には攻略本を、ソフトを堪能し終わったひとにはジャンパーなんてどうでしょうか？

3名

データム・ポリスター

Q この夏セガサターンに帰ってくるデータム・ポリスターのヴァーチャルキャラクターといえば?

A 1・井上涼子
2・井上京子
3・丼上涼子

10名

●「ROOMMATE 〜井上涼子〜」ポストカードセット

こんな女の子が同居人だったら、君はどーする!? とりあえず知り合う機会のなさそうな人は古典的に、まずは手紙でも書いてみようか。

SNK

Q 発売まであと数日!!
「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のバトルシステムは?

A 1・デュアルコマンドシステム
2・リアルコマンドシステム
3・14連斬

5名

●SS版 真説サムライスピリッツ武士道烈伝ポスター

RPGといえばファンタジー系のモノが多いけれど、やっぱり日本人はこれだよね！ というわけで、かっこいいイラストのポスターゲット。

童

Q セガサターンと互換性を持つ業務用基板といえば?

A 1・サインはV
2・だいじょうV
3・ST-V

10名

●紫炎龍オリジナルサウンドトラックCD

本格的な縦シューティングに燃えた人も多いかな？ ゲームの前にこのサウンドトラックを聞けば、気分が盛り上がることまちがいなしなのだ!!

PRESENT FOR READERS FROM SEGAS

データイースト

Q セガサターンにさっそうと帰ってきたダンディー探偵"神宮寺"氏の名前はなんでしょう?

A 1・一郎
2・二郎
3・三郎

5名

50名

●神宮寺三郎特製うちわ
●マジカルドロップTシャツ

片面は渋い探偵さんのイラストで、もう片面は陽気な「マジカル」の仲間達だ。Tシャツかうちわか悩むところだ。どちらも涼しいことうけあい!!

3名

●「大戦略」オリジナルテレカ

アドベンチャーとシミュレーションはジャンルこそ違え、じっくりと考えながら進めるところは似ているかも……。どちらが好き?

OZクラブ

Q この夏OZクラブから発売されるパースペクティブモダンホラーアドベンチャーと言えば?

A 1・黒の断章
2・白の断章
3・銀の断章

エルフ

Q 下級生のCMで登場していた女の子は誰でしょう?

A 1・南里　愛
2・結城瑞穂
3・神山みこ

3名

●下級生オリジナルピンズ

13人のちびキャラは門井亜矢先生の描き下しで超カワイイ! 上段中央のロゴピンズもファンの心をこちょこちょ。コレクションの1つに加えてね♥

編集部

Q ソフトバンクの発行しているセガサターンの雑誌といえば?

A 1・セガサターンの友
2・セガサターンマガジン
3・セガサターン入門

20名

●セガサターン対応ソフト

あなたの希望するソフトを1本プレゼントいたします。対象となるソフトは'97年7月4日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しないソフト名を記入した場合やソフトの年齢制限に抵触した場合は無効となります。※ご希望のソフトが入手困難な場合、編集部より改めて別の希望をうかがいます。あらかじめご了承ください。

6月6日号のプレゼント当選者

①「セガサターン」対応ソフト(20名)
千葉県・山崎忠士、神奈川県・疋田秀雄、大阪府・木庭正俊、長野県・小池一郎、新潟県・増沢勝次、静岡県・高橋裕司、兵庫県・佐藤研二、愛知県・正井克徳、大阪府・佐藤智裕、東京都・定岡和之、島根県・伊藤雅茂、福島県・西岡圭介、鹿児島県・川渕隆加、徳島県・谷津坂一真、埼玉県・柴田真次、福島県・酒井卓也、京都府・工藤幸二、兵庫県・猪俣一義、山形県・東山康之、静岡県・山岸寛重
②「ステークスウィナー2　最強馬伝説」ソフト(3名)
静岡県・横山広、鳥取県・金田暁、青森県・三田惠一
③「センチメンタル・グラフティ」カレンダー&資料集(3名)千葉県・奥山健太郎、大阪府・真田武広、愛知県・熊谷浩二
④「ソニック」スーパーボール(10名)
東京都・大久保吾郎、大阪府・阪本亜智、千葉県・服部将人、新潟県・富樫達彦、茨城県・仁井田慎、京都府・橋本光治、石川県・吉村雅弘、高知県・藤本将景、大阪府・吉田育雄、北海道・加賀優明
⑤ラストブロンクスオフィシャル　アートワークス(3名)
三重県・山名博文、島根県・吉田拓雄、広島県・森田智行

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　松本真弓　関　則義　遠藤恭子　山本宗太／**編集協力**　ヘッドルーム(山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之)　ターニングポインツ(稲元徹也　渡辺智子)　メディアミックス(田中　茂)　山猫有限会社(浅川直樹)／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穰司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田聡　修羅騎士鷹　中島健次　飯田ＲＥＩ　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　鈴木賢一　内田　聡／レイアウト　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫　藤澤久美子)　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　嵩西義明／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井　良　荒井英一　都留英一　松永和章／イラスト　八重樫彩藏　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　ケイズグラフィック　三共社／ＤＴＰ　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子　辻順一／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山朗徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

夏の新作ラッシュで、次号も増ページ。ますます厚くなるサタマガの次号特集は「ゲームでヒーリング」。さらにリアルサウンド録音台本袋とじ付録など注目の企画が満載! もちろん、今夏話題の新作タイトルも、徹底取材。次号もセガサターンをよろしく!

セガサターンマガジン7月11日号は
6月27日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

ATURN MAGAZINE PRESENT FOR READ

あの頃僕らはまだ幼くて、たぶん恋をしていたけれど、
恋が何なのかは知らなかった。
先生に怒られたら廊下に立つ。蛙を見つけたら女の子のランドセルに入れる。
だけど恋をした時はどうすればいいんだろ。
僕たちは恋の使い道がわからなくて、それがいつも僕らの宿題だった。

リアルサウンド
～風のリグレット～

7月18日、発売。 SEGASATURN（セガサターン） CD-ROM4枚組 ¥6,400（税別）

［企画・監督］飯野 賢治 ［脚本］坂元 裕二 ［音楽］鈴木 慶一 ［声の出演］柏原 崇・菅野美穂・篠原涼子

（このソフトは画面をまったく使わない、音だけでプレイするゲームです。）

WARP

あの風が、ぼくらを変えた。

セガサターンマガジン 1997.7.4. Vol.22

1997年7月4日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻22号通巻178号

発行人・岡崎 眞 編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125

定価390円
本体371円

Printed in Japan

T1123401070393

雑誌23401-7/4